TEST EXCLUSIF DU VOLANT MICROSOFT

PC FUN

PC FUN

NOVEMBRE 1998

HARDWARE - CREATION - JEUX

CARTES 3D

MATCH AU SOMMET !

Banshee vs TNT

- **COMPARATIF DES CARTES**
  Diamond, Guillemot, STB et Metabyte
- Le point sur les technologies AGP, DirectX, Bump Mapping, etc.

PREMIERS TESTS

RAINBOW SIX
MONACO GRAND PRIX
GRAND PRIX LEGENDS
ANNO 1602

Aura

PEINDRE COMME VAN GOGH
ANIMER COMME DISNEY™

N°43 - NOV. 1998 - 42 F - 330 BEF
Canada : 8,95 SCAN ● Suisse : 13 FS ● DOM/TOM 55 FF
Luxembourg : 290 FLUX ● Portugal : 900 Pte Cont

L 9303 - 43 - 42,00 F

PUBLICATION PRESSIMAGE

F1 Racing Simulation

CHAMPION DU MONDE 1997 TOUTES CATÉGORIES

UBI SOFT RÉINVENTE...

LA FORMULE 1 !

GEN4 : ★★★★★ « Toutes les sensations d'un véritable pilote de course. »
Meilleur jeu de course 1998 GEN4 1er
Joystick : 95 % « La simulation absolument incontournable, un chef-d'œuvre, le top. »
PC Jeux : 93 %
PC Team : 93 %
L'Equipe Magazine : « Jamais un jeu de simulation automobile n'avait touché de si près la réalité. »
Auto Plus : « Personne n'a encore fait mieux en matière de pilotage virtuel [...] c'est la mort. »
Le Monde : « Les circuits des Grands Prix sont reproduits au caillou près ! »

VENEZ PILOTER DANS UN VRAI COCKPIT AU MONDIAL DE L'AUTO, ET DÉCOUVRIR EN AVANT-PREMIÈRE LA NOUVELLE SIMULATION D'UBI SOFT
du 1er au 11 octobre : hall 5 stand Ubi Soft n° 309 et stand FFSA n° 256

© 1997 Ubi Soft Entertainment.

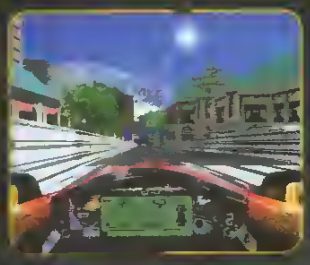
MONACO GRAND PRIX
Racing simulation 2

LA NOUVELLE SIMULATION DE RÉFÉRENCE

Finesse des réglages et intégralité du règlement pour vivre les 17 circuits du Championnat.

Editeur très complet : voitures, circuits, écuries, pilotes... Tout est personnalisable !

Multijoueur intégral jusqu'à 8, avec "Game Service" pour des courses à plusieurs sur Internet.



Mode Rétro inédit : pilotez les monoplaces des années 50.

Télémétrie complète.

Optimisation de l'Intelligence Artificielle : 21 concurrents... 21 types de conduite !

VENEZ PILOTER DANS UN VRAI COCKPIT AU MONDIAL DE L'AUTO, ET DÉCOUVRIR EN AVANT-PREMIÈRE MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION

du 1er au 11 octobre : hall 5 stand Ubi Soft n° 309 et stand FFSA n° 256

BRIDGESTONE

TAG HEUER

Multi 8 Joueur

CD-ROM PC

Sortie fin septembre et bientôt sur PlayStation et Nintendo 64

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32

3615 Ubi Soft

http://www.monacoracing.com

Sommaire

UN PEU D'HISTOIRE
LORS DU PREMIER ECTS DE LONDRES
SUITE AU PASSAGE
DE L'ÉQUIPE
DE PCFUN
LES BUGS
AURAIENT DU
S'APPELER
DES BEATLES
...

Bonjour,

Du 6 au 8 septembre, s'est tenu à Londres le salon annuel consacré à la micro-informatique de loisirs, l'E.C.T.S. Par rapport à l'E3 américain qui a eu lieu en mai dernier à Atlanta, le salon anglais faisait pâle figure. Les réelles nouveautés présentées se comptaient sur les doigts des deux mains palmées de Chipster, et l'absence d'Electronic Arts et de GT Interactive ne contribuait pas à rendre le salon plus passionnant. Alors ? Le déclin de l'E.C.T.S. suivra-t-il inéluctablement celui de l'Empire britannique ? Après être arrivé à la gare de Waterloo, on aurait une tendance instinctive à répondre fébrilement par l'affirmative, en ajoutant un « c'est bien fait ! » rancunier, mais notre savoir-vivre (mot que les Britanniques ont renoncé à traduire) nous commande d'examiner l'affaire avec réflexion...
Bien sûr, à Londres il faut se taper la pluie, la bière tiède et les femmes froides. Néanmoins, si les nouveautés ne faisannent pas, c'est l'occasion pour nous de rencontrer des équipes de développement venues du monde entier et d'échanger avec elles des informations sur la façon particulière qu'ont nos hôtes d'ébouillanter leurs animaux avant de nous les servir sans plus d'attention. Et puis, ce serait dommage qu'il n'y ait plus de salon aussi près de l'Europe, et que tous les contrats de distribution se traitent directement avec la maison mère américaine. Pour ne pas laisser le salon de Londres subir le même sort que celui de Paris, rejoignez notre association. Sauvez la succursale de Londres !

Laurent Guerder

8 ■ Forum

10 News

22 Livres

HARDWARE

26 ■ Les cartes graphiques 2D/3D à base de processeurs 3Dfx Banshee et Riva TNT
36 ■ Comparatif de cinq modems à la norme V90
42 ■ Internet par le câble
44 ■ Internet par Numéris
46 ■ Volant retour de force Microsoft
48 ■ Carte 2D, 3D et vidéo Matrox Marvel G200
52 ■ Appareil photo Kodak DC 260
54 ■ Processeur Celeron A et PC Nec Direction SM-333CL
56 ■ Souris Logitech et Genius
57 ■ Carte vidéo Dazzle Multimedia Snazzi
58 ■ Imprimante jet d'encre couleur Canon BJC 5000
60 ■ Lecteurs de DVD 5x
61 ■ *Joystick* Saitek Cyborg 3D
62 ■ Scanner à diapositives Konica Qscan
63 ■ Écran LCD Hitachi DT 3140 ET
64 ■ Souris Intellimouse Pro Microsoft
64 ■ Agenda électronique Rolodex Rex

67 Technologie

JEUX

68 ■ Previews
70 ■ Tom Clancy's Rainbow Six
78 ■ Grand Prix Legends
86 ■ Anno 1602
90 ■ Colin McRae Rally
96 ■ Monaco Grand Prix
98 ■ People's General

LA CONNEXION INTERNET

Ce mois-ci, ***PC FUN*** s'intéresse à la connexion Internet. Vous trouverez un comparatif des meilleurs modems à la norme V90 (p. 36), le point sur les connexions par le câble (p. 42) et par Numéris (p. 44), la meilleure façon de se connecter (p. 130) et l'optimisation de la connexion (p. 140).

36

100 ■ The Need for Speed III : Hot Pursuit
104 ■ Hardwar
106 ■ Klingon Honor Guard
108 ■ Hedz
108 ■ Riverworld
109 ■ Creatures 2
109 ■ M.I.A.
109 ■ Tiger Woods 99 PGA Tour Golf

110 Notre sélection Multimédia

CRÉATION

114 ■ Aura
116 ■ Tablette graphique Intuos A4 Regular
118 ■ Rebirth RB-338 2.0
120 ■ V.varm
122 ■ Les news de la *demo*

126 Sites Internet

PAGES PRATIQUES

130 ■ Établir une connexion Internet dans Windows
134 ■ Trucs et astuces
138 ■ Optimiser son PC par le script
140 ■ Automatiser les connexions d'accès réseau à distance
144 ■ Comprendre et représenter la couleur
148 ■ Les bases du photomontage avec *Point Shop Pro 5*
152 ■ Les deux axes de la M.A.O. : le MIDI et l'audio
156 ■ Internet avec Windows 98
162 ■ Les *shareware*s Hard
168 ■ Les *shareware*s Internet
170 ■ Les *shareware*s Création
172 ■ Les créations des lecteurs
173 ■ Les *Demos*
178 ■ Pour vos jeux
178 ■ La Boîte à outils

LES CD-ROM

Le CD-ROM n°1
158 ■ Le jeu complet : Steel Panthers
Le CD-ROM n°2
160 ■ Les démos de jeux

PC FUN – 5-7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex France – Tél 01 49 88 63 63 – Fax 01 49 88 67 94 – Minitel 3615 PC FUN – pcfun@pressimage.fr

RÉDACTION **Rédacteurs en chef** : Laurent Guerder (lguerder@planete.net) et Stéphane Kauffmann (skauff@planete.net) – **Secrétaire général de la rédaction :** Olivier Floc'hic – **Directeur de l'information :** Didier Latil – **Secrétaire de rédaction :** David Honegger – **Chef de rubrique :** Stéphane « Cracker » Belin David « Chipster » Choquet (chipster@planete.net) et Bruno Gasnier (bgasnier@planete.net) – **Ont participé à ce numéro :** Jean-Luc Antoine, Sylvain Bonfoux, Jean-Frédéric Bruzek, Thierry Demougin Katia Choquer, Didier Gourcy, Yann Renouard, Christophe Seureau (illustrations), Sophie Vidal, Julien Villeret (villeret@pobox.com) et Christophe Yvon – **Directeur artistique :** Miguel Gregorio – **Maquette :** Roland Combette et Sébastien Borowicz – **Correctrice :** Sandrine Fleury-Kleiss – **Photo de couverture :** Carlo Bagalini **CENTRE D'ESSAI MATÉRIEL** **Rédacteur en chef délégué :** Christian Marbaix **Rédacteurs :** Nicolas Boudier Ducloy, Marc Prieur et Philippe Ramolet – **ABONNEMENTS** 12 numéros France 289 F, DOM TOM et étranger 409 F – **Service Abonnement :** 55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin Cedex - France Tél 01 64 54 76 89 **DIFFUSION - VENTES** **Directeur :** Olivier Le Potvin – **Responsable Titre :** Cyril Lamotte – **Assistante :** Christelle Bono – 01 49 88 67 53 (réservé aux dépositaires de presse) – **Rédacteur graphiste promotion :** Valérie Le Petitcorps **ANCIENS NUMÉROS** 01 49 88 63 90 du lundi au vendredi uniquement entre 9 h 30 et 12 h 45 **FABRICATION** **Redacteur en chef technique :** Jacques Gouffé – **Chef de fabrication :** Nadine Debard, assistée de Betty Guyot – **Responsable photogravure :** Frédéric Levesque **MULTIMÉDIA** **Conception :** Claude Flammia (klod@planete.net) et Carl Despois – **Hot-line CD-ROM :** Stéphane Couralet (01 49 88 67 98) **COMPTABILITÉ** **Directeur financier et comptable :** Éric Bourdonnec – **Contrôleur de gestion :** Leila Athabib – **Comptabilité fournisseurs :** Patrick Vendendriessche – **Comptabilité clients :** Stéphane Bouchard – **Juridique** Françoise Linossier – **Ressources humaines :** Virginie Guyard **PUBLICITÉ** **Directrice Développement :** Magali Froger (01 49 88 67 10) – **Chef de publicité :** Jerome Le Marec (01 49 88 67 20) – **Relation clientèle :** Cécile Hergault (01 49 88 67 04) – **Représentants internationaux** États-Unis Huson European Media LLC, Ralph Lockwood - Tél 1 (408) 879 6666 - Fax 1 (408) 879 6669 – Angleterre - Irlande - Allemagne Huson European Media, Gerry Rhoades Brown / James Clayson Tél : 44 1784 469 900 Fax 44 1784 469 996 **DIRECTION ÉDITORIALE** **Directeur de la publication :** Godefroy Giudicelli – **Directeur délégué :** Patrick André – **Directeur adjoint des rédactions :** Stéphane Lavoisard – **Assistante de direction :** Anne Dekker

PC FUN est une publication Pressimage SA au capital de 2 500 300 francs Principaux associés Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli Siège 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex France. **Commission paritaire :** 75 743 – **ISSN :** 1 260-7 703 – Dépôt légal 4e trimestre 1998 Membre inscrit à Diffusion contrôle Bureau de la presse payante O J D – Imprimé par Rotedic (Madrid Espagne)

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal Les documents ne sont pas retournés

« La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41 d'une part, que les copies ou reproductions strictement reservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinea premier de l'article 40) Cette representation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit constituerait donc une contre façon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal Crédits photos et copyright tous droits reservés

Revivez l'époque trouble de la prohibition et devenez le Al Capone de la ville de New Temperance. Premier et unique jeu de gestion de Gangs : créez votre gang en recrutant des gangsters aux caractéristiques multiples, développez vos finances grâce à vos commerces illégaux, corrompez les administrations de New Temperance, intimidez les organes de presse ou encore affronter les gangs rivaux seul ou en réseau afin qu'il n'y ait plus qu'un seul Parrain du crime dans la ville : VOUS !!!
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
www.eidos-france.fr
EIDOS
INTERACTIVE
RACKET
PROSTITUTION
CORRUPTION
INTIMIDATION

Attention petit, pour la famille tu devras :
corrompre les puissants, exploiter les filles,
abattre nos rivaux...
et surtout ne jamais trahir !"

Gangsters : Le Crime Organisé. © 1998 Hothouse Mercury Ltd.

Forum

S.O.S CD

Tout content de tenir mon **PC FUN** *dans son emballage tout neuf, j'insère le CD et « double-clike » sur l'icône du lecteur CD quand soudain panique ! Le lecteur ne parvient pas à lire le CD et tourne en rond en faisant un bruit par lequel il extériorise sa douleur. Reprenant mon calme, je mets un autre CD, et là le lecteur parvient à le lire. Prenant mes règles à calcul d'une main et mon courage de l'autre, j'en déduis après des litres de sueur évaporés que le problème de fonctionnement vient du CD de* **PC FUN**

Thierry – Fontenay sous Bois

Pour tout problème avec nos CD-ROM, n'hésitez pas à appeler le numéro de téléphone qui est indiqué sur les pochettes desdits CD. Une charmante hôtesse se fera un plaisir de vous renseigner. Et ce sera plus efficace que de nous écrire...

DOMMAGE...

Après avoir acheté pendant longtemps votre magazine qui n'est pas trop mal fait (y'a pire ailleurs), je me décide enfin à prendre la plume pour pousser un coup de gueule ! Y'en a marre de prendre Bill Gates pour un con ! C'est pas fini, non ? C'est à croire que, au bureau comme à la maison, vous êtes tous équipés de ces Macintosh de #!@&<! [...] À mon avis, si vous dites autant de mal de Bill Gates c'est que vous êtes jaloux de son succès phénoménal car, vous, François, n'êtes pas foutus de faire aussi bien que lui. Pour moi, Bill est tout simplement un petit génie de l'informatique (86 %), ce qui n'est peut-être pas pour rien, hein ? Et pourtant je n'ai aucun lien de parenté (de près ou de loin) avec Bill Gates.

Y A-T-IL UN PILOTE DANS L'ORDI ?

Pourquoi DirectX *ne certifie pas les drivers de ma carte Mystique 4 Mo alors que sur le site Matrox, ils recommandent de télécharger à chaque fois la dernière version de* DirectX *?*

L'achat d'une carte 3D haut de gamme (par exemple la G200) va-t-elle accélérer de façon significative un jeu qui n'est pas écrit pour, Total Annihilation *par exemple ? Merde, vous venez de rentrer dans mon carnet d'adresses Internet entre Clitorio et Priscillo...*

DiDieR

Le pilote Matrox n'est pas certifié *DirectX 6* par Microsoft. Cela ne veut pas dire qu'il ne marche pas... Seuls les jeux accélérés 3D justifient l'acquisition d'une carte graphique haut de gamme. Reporte-toi à notre comparatif Banshee contre TNT.

PRÉVOYONS L'AVENIR DE DANS TROIS MOIS

J'ai un Cyrix 166+ avec 32 Mo de RAM et Windows 98 et je vais bientôt avoir un Pentium II 266 ou 300 avec 64 Mo de RAM 100 MHz, une carte mère Asus P2B et une carte graphique 128 bits (j'attends l'ATI 128 ou une carte à base du TnT).

• Sur la carte mère 8X, l'échange entre le processeur et le chipset *va se faire à 66 MHz comme j'aurai un P300. Mais est-ce que l'échange entre la mémoire vive et le* chipset *va se faire à 100 ou à 66 MHz ?*

• Est-ce que ça va vraiment plus vite, l'échange entre le chipset *et la mémoire à 100 MHz ?*

• Y a-t-il un moyen pour faire tourner le Pentium II 300 à 100 MHz ? Est-ce risqué ?

Voilà, c'est tout ce que je voulais savoir. Sinon, j'ai un site Internet à www.mygale.org/~mygmat/ *et il y a des tests, deux forums, un moteur de recherche de* drivers *et plein de super-liens. Faites-moi péter mon compteur, ce serait sympa !!! Ah, aussi, il n'y a plus de modules sur vos CD-ROM, j'ai un ami qui aimerait bien les revoir.*

Cyb

• Seuls les Pentium II 350, 400 et 450 communiquent avec la mémoire à 100 MHz. Mais ton choix est le bon car au moins tu pourras changer de processeur le moment voulu. Au fait, le 333 vient de passer à moins de 2000 francs et comme c'est le premier de la gamme en 0,25 microns prend-le. Si tu acceptes le risque, tu pourrais l'overclocker à 400 MHz avec un bon ventilo.

• Ben ça va un tiers plus vite. . En pratique, c'est sensible à partir du 400 MHz dans certaines applications.

• Un 300 à 100 MHz c'est possible sur une Asus, mais ça n'apporte pas grand-chose et ça chauffe sévère genre « œufs au bacon »

ZERG98

Je voulais vous signaler la création de la LFSC (Ligue Française de Starcraft*), un groupement de joueurs ayant pour but de proposer à tous les joueurs de* Starcraft *des tournois, des classements, etc. L'adresse du site de la LFSC est* lfjr.club-internet.fr/starcraft/starcraft. *Sur ce site sont aussi présents une liste d'unités, les spécificités de chaque race, ainsi que des stratégies Multijoueur. Bref, tout pour jouer à* Starcraft *en réseau !!! [...]*

M. Guille, responsable de la LFSC
mguille@mail.dotcom.fr.

PS : Soyez indulgents pour les stratégies, elles sont toujours en cours de création et sont mises à jour petit à petit sur le site...

Pour qu'il y ait encore plus de membres, rappelons à ceux qui ont acheté en France la version anglaise, qu'ils peuvent l'échanger auprès de Ubi Soft pour une version française qui a l'avantage de tourner sous Windows 98.

L'AMI BIDOUILLE

1) Essayez Vue d'Esprit, vous ne serez pas déçu !
2) Collectionnez les fichiers MOD, .IT, .XM, .S3M, etc. présents dans les répertoires « DEMO » ou « Lecteurs » de **PC FUN**. *Convertissez-les en .WAV avec l'excellent* Modplug Player. *Gravez-les sur CD-audio. Et savourez le tout sur une bonne chaîne en Dolby Surround, vous allez tomber raide !*
3) Allez dans le Setup de votre PC. Allez à la page « Chipset features setup », à la ligne « 8 bits I/O Recovery Time », sélectionnez « NA » (qui correspond à 0). Répétez l'opération à la ligne « 16 bits I/O Recovery Time ». Relancez votre PC : 7 mn au lieu de 12 en ray-tracing, 40 % de temps gagné sur l'application d'un filtre Photoshop au autre. Vous allez regarder votre chrono !
Testé avec succès sur Cyrix, AMD, Bios Award, mais pas sur Intel Pentium.
Amitiés à tous les fadas de PC funs.

Serge

1. Bah oui, nous on est d'accord avec toi. On pense que *Vue d'Esprit* a réellement un bel avenir. Alors faites-le connaître !
2. Encore un excellent conseil, car bon nombre de modules réalisés pour des *demos* pourraient mettre une bonne claque aux DJs les plus connus de la planète.

BREVETÉ ?

Juste une idée comme ça, si vous pouviez ajouter une page supplémentaire avec la jaquette à découper de chaque CD que l'on pourrait insérer dans un étui à CD bien solide et bien facile à classer, ce serait gé-nial !
En attendant, n'hésite pas à découper la jaquette existante, ça devrait faire l'affaire aussi.

MAÎTRE K. S'ÉCLATE !

Pourriez-vous me dire s'il est possible de remplacer mon processeur, qui est un Pentium 166 (non MMX), par un processeur du type AMD K6 (à 300 MHz) sur une carte mère qui possède un chipset 82440 VX ? Si oui, les performances de ce nouveau processeur seront-elles beaucoup plus élevées que celle de mon processeur actuel (surtout en virgule flottante) ?

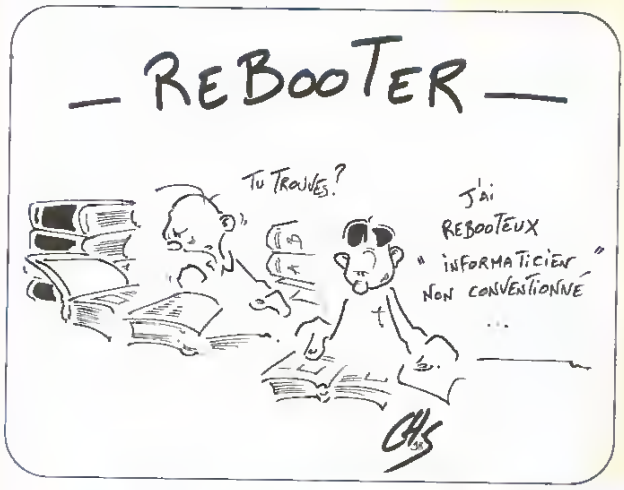
Vlad

Le K6-300 nécessite, pour atteindre cette fréquence, un *bus* de 66 MHz, avec un coefficient de 4,5. Le *bus* 66 MHz existe sur ta carte mère, vu que tu as un Pentium 166 (qui fonctionne en 2,5 x 66). Par contre, pour le coefficient à 4,5 c'est plus problématique. Il faut que tu te reportes à ton manuel, voire aux indications qu'il y a sur la carte. Enfin, le K6 300 requiert un voltage double (2,2 V pour le cœur et 3,4 V pour les E/S), encore un point à vérifier.

TU ME GARDES MON ACADÉMICIEN, IL S'EST ENCORE OUBLIÉ...

Ce coup de gueule là, je l'ai en tête depuis longtemps. Il s'agit du mot «bug», qui signifie, dans le jargon informatique, « problème dans un programme » Mais cela concerne plutôt la façon dont certains le mettent au pluriel. Ils le transforment en « bogues ». J'avoue ne pas comprendre pourquoi. En anglais, bug *au pluriel se transforme en* bugs. *Si on revient à l'origine de l'insertion de ce terme dans le jargon informatique, on se rend bien compte qu'il s'agit du mot « insecte » en anglais qui doit être utilisé. Pour ceux qui ne connaissent pas l'histoire, cette expression vient du fait qu'un insecte avait « mangé » des connectiques dans le premier ordinateur, ce qui l'a évidemment fait tomber en panne.*
Idem pour « cédérom », « dévédérom », « mel », etc. CD-ROM est un terme technique. Pourquoi vouloir le franciser ? Pareil pour DVD-RDM. Et pour ce qui est de « mel », là, j'explose. Si je comprends bien, on doit dire – écrire – « cédérom » pour que cela sonne – et s'écrive – français. Bon. Mais pour « mel » ? Cela vient de « mail », la contraction de « e-mail ». Peut-être est-ce trop anglais ? E-mail est lui-même la contraction de « electronic mail » (courrier électronique). Alors, puisque CD-ROM est un terme technique, on ne peut pas le franciser. Mais e-mail est un nom contracté de deux mots entièrement anglais. Alors je voudrais qu'on m'explique pourquoi on veut franciser un mot à la base anglais. Si « on » ne veut plus voir «e-mail» parce que cela fait trop anglais, alors que « on » écrive un mot français (« courrier électronique » me semble tout désigné) pour le remplacer. Moi, en tout cas, je continuerai à écrire «bugs», « CD-ROM » et « e-mail », et je dis quelque chose qui ne se dit pas dans un e-mail à tous les défenseurs les plus acharnés d'une langue qui n'a jamais été, n'est pas, et ne sera jamais composée à cent pour cent de mots français. Et si les imbéciles qui veulent traîner **PC FUN** *devant les tribunaux (enfin soi-disant) lisent cet e-mail, et bien je les invite à ranger leur esprit arriéré de 50 ans, d'acheter un PC (qui signifie* Personal Computer, *s'ils veulent attaquer quelqu'un parce qu'il n'a pas écrit « Ordinateur Personnel »), qui tournera évidemment sous Windows 98 (s'ils veulent attaquer Microsoft parce qu'ils n'écrivent pas « Fenêtres 98 » il faudra attendre leur tour), et à lire* **PC FUN** *pour apprendre et faire des choses CONCRÈTES, QUI NE FONT DE TORT À PERSONNE et qui AVANCERA LEUR ESPRIT ARRIÉRÉ.*

Amicalement à PC FUN.



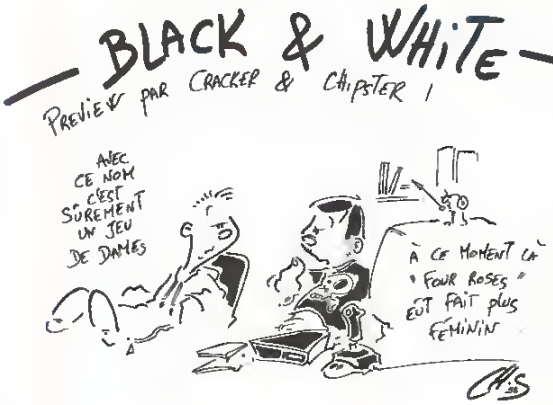
Cher lecteur, n'hésitez pas à adresser vos courriers à pcfun@pressimage.fr.
Sinon, c'est 5-7, rue Raspail – 93108 Montreuil Cedex. Et ceux qui sont connectés au Net peuvent venir discuter en direct sur le canal #PCFUN sur IRCnet.

Ça va faire du bruit

Quatre satellites et un caisson de basses composent le kit PCWorks FourPoint Surround de Creative Labs. Cet ensemble destiné à tirer parti de la carte Sound Blaster Live est aussi le premier système à utiliser le DirectSound 3D de Microsoft.

Made in Europe

Lionhead Studios, non contents de préparer un des jeux les plus attendus de 1999 (*Black & White*), viennent d'annoncer la création d'un service pour aider les nouveaux développeurs européens. Ils vont donc adopter la même philosophie que The Gathering of Developers outre-Atlantique en offrant leur infrastructure à quelques équipes. Cela ira, *a priori*, de tout ce qui est administratif à ses propres outils de développement en passant par son service qualité et à son studio d'enregistrement audio flambant neuf.



Le Celeron chez Gateway

Si la première génération de Celeron n'avait pas remparté l'adhésion des constructeurs d'ordinateurs, cela ne semble pas être le cas de la seconde génération. En effet, après Nec, voilà que Gateway annonce la disponibilité du Celeron 333 MHz dans ses machines.

Zip [illegible] Jaz 2 [illegible]

Iomega annonce des réductions de 25 % sur les Jaz 2 en interne comme en externe, tandis que les cartouches, à l'unité, voient leur prix réduit de 12 %. Même chose pour les lecteurs Zip+ (qui fonctionnent en port parallèle ou SCSI). Leur prix baisse de 10 %. Gageons que ces substantielles réductions (si elles sont répercutées) ne convainquent plus d'un hésitant à passer à ces excellentes unités de sauvegarde.

[illegible]

Alors qu'un remplaçant aux traditionnels lecteurs de disquettes cherche à s'imposer parmi toutes les solutions proposées actuellement, Teac lance un lecteur sur port USB. C'est pour répondre à la tendance visant à supprimer ces lecteurs de nos futurs PC et pour satisfaire les besoins des utilisateurs, que le principal constructeur de lecteurs de disquettes propose cette solution.

[illegible]

Pinnacle annonce la commercialisation des DC30, DC50 et RelTime avec la version 5.0 de Premiere de Adobe. De même, pour tous les acquéreurs d'une solution miroVideo incluant une version 4.2 de Premiere depuis le 23 mars 1998, Pinnacle et Adobe offrent jusqu'au 16 octobre d'une mise à jour gratuite en appelant le 0800 90 86 78.

Nipponerie médiévale

Le salon de l'ECTS à Londres (du 6 au 8 septembre) fut l'occasion de découvrir les nouveaux produits de l'équipe anglaise *The Creative Assembly* distribué par Electronic Arts, (dont une simulation de rugby prévue pour début 1999), et plus spécialement de Dreamtime, un groupe de développeurs travaillant sur Taisho Total War, un jeu de stratégie plus que prometteur.
Sa première originalité vient de l'époque choisie, puisque vous évoluerez en l'occurrence dans le Japon du XVIe siècle, avec des troupes, des graphismes et une atmosphère de jeu inhabituels. Supporté par un moteur 3D «surpuissant», le jeu est un mélange de *Myth* et de *Warhammer Darkomen*, le joueur pouvant diriger jusqu'à 4 000 hommes, groupés selon diverses formations et réagissant chacun de façon indépendante à de nombreux facteurs (terrain, conditions météo, etc.). Il existe en outre une dimension tactique à grande échelle, avec un Japon divisé en une trentaine de régions à conquérir, des seigneurs de guerre adverses essayant de faire pareil, des espions pour corrompre ou assassiner, l'intervention d'agents extérieurs (colons européens)...

Lara, fille de pub

Lara Croft fait de la pub. On la voit assurer en 3D comme une folle dans quatre voitures Seat, dans un film des François d'Ex-Machina. L'histoire ne dit pas si les six surfers que Lara embarque dans son Alhambra pour la protéger suffisent à satisfaire ses besoins de... sécurité (Ndlr : On fait dans l'humour de camionneur maintenant...).

Sans les mains

Vous êtes un tueur sur *Quake* en réseau, alors vous jouez sans doute au clavier et à la souris. Toutes les tentatives de *pads* ou manettes vous arrachent au mieux un sourire dédaigneux. Peut-être que la nouvelle manette de Thrustmaster va vous faire changer d'avis. Le Fragmaster ressemble plus à un ovni qu'à un *pad* mais il a été étudié exclusivement pour le *quake-like*.
L'idée est de rassembler toutes les commandes nécessaires sur la manette et de ne plus avoir recours au clavier ou à la souris. L'appareil solidement posé sur un socle tombe bien sous les mains. En déplaçant la manette latéralement ou verticalement, vous gérez les déplacements et en l'inclinant, vous changez l'angle de vue. Les dix boutons remplacent toutes les touches du clavier. Le Fragmaster est livré avec un logiciel de configuration très convivial. À l'usage, la chose devrait être redoutable et un premier essai au salon fut plutôt concluant.

Sony fait un tube

Sony équipe désormais ses écrans 21 pouces, les Multiscan F500, d'un nouveau tube Trinitron extraplat, le FD Trinitron. En fait, l'écran est un concentré de nouveautés. Outre le tube et ses composants internes, le F500 est doté d'un nouveau microprocesseur plus rapide qui réajuste en temps réel l'impact du faisceau. De plus, les réglages s'effectuent désormais à l'aide d'un petit *joystick* qui appelle le menu à l'écran. Mais, le plus important reste la qualité et la finesse de l'image. Le F500 est déjà disponible à près de 14 000 francs.

Forum en vue

Vous êtes nombreux qui nous lisez à apprécier Vue d'Esprit 2. *Il existe maintenant un forum de discussion où vous pourrez échanger idées et informations. Et ce, que vous soyez utilisateur confirmé ou bien débutant. L'adresse : www.halcyon.com/alrives/vue/.*

Windows 95, comment ça MAAARCHE ?

Personne ne sait vraiment. Pourtant, Michel Chevalet explique tout dans une des formations multimédia disponibles sur CD, dans la collection CD-Training. *Mais c'est plutôt celle consacrée à* Illustrator *qui nous intéresse. Elle est vendue moins de 500 francs, mais sans Michel.*

Course de tutures

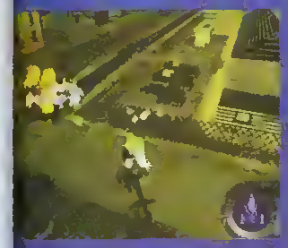
Avec des graphismes somptueux et surtout un rendu parfait de la maniabilité des véhicules, Revolt *d'Acclaim sera paradoxalement une des grandes courses de voitures de fin d'année. Pas de F1, de Corvette ou de trucks en compétition, mais des voitures télécommandées dans des décors délirants.*

Epson : un petit point c'est tout

Epson vient d'annoncer trois nouvelles imprimantes jet d'encre. La Stylus Color 440 vise les utilisateurs novices, la 640 se destine à un usage domestique, et la 740 qui restitue des clichés en quatre couleurs est dédiée aux utilisateurs exigeants. D'ailleurs, elle bénéficie de la dernière innovation technique de l'industriel, baptisée « UltraMicroDot », et qui est un avatar de la technologie des Micropiézo. Ainsi, si elle est toujours créditée d'une résolution de 1 440 points par pouce dans l'une des deux dimensions, la 740 produit un point encore plus petit : 45 microns. Quand on sait que la limite de l'œil humain se situe aux alentours de 40 microns, on mesure le progrès. Cette performance est la résultante de plusieurs facteurs. Tout d'abord, la 740 est capable de moduler la grosseur de ses points. Ensuite, la taille de la goutte d'encre a encore diminué. Aujourd'hui, on atteint les 6 picolitres, contre 13 hier. Enfin, la 740 est accessible, puisqu'elle coûte moins de 2 000 francs.

La Max Menace

Les jeux en 3D étaient légion sur le salon, mais *Max Payne chez GOD* (Take 2) reste la star incontestée (fin 99), avec tout d'abord une atmosphère bien glauque et un héros tout droit sorti du monde du polar : le flic en imper poursuivi pour un crime qu'il n'a pas commis. Le moteur 3D semble autoriser des choses complètement folles. Outre le classique zoom pour aligner de loin un ennemi, la gestion des projectiles sera ultra-réaliste, ricochant éventuellement contre un mur ou traversant de part en part un ennemi pour blesser le suivant !



Gagnez 2 PC Cibox et de nombreux autres cadeaux en jouant au quizz spécial jeux sur INFONIE

Hardgamers,

Boostez vos neurones et testez vos reflexes pour des duels sans merci !

INFONIE

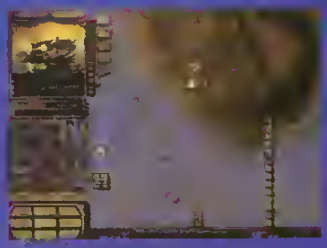
présente

du 2 octobre au 1er novembre

CyberGames 98 maniac

Un Grand Tournoi de Jeux en Réseau sur les Meilleurs Hits du moment

"Missing in Action", "Urban Assault", "Conflict Freespace: The Great War", "Warlords 3: Darklords Rising", "Age of Empires", "Max 2", "Unreal", "Skullcaps"



Pour vous inscrire et jouer, insérez vite le CD-Rom de ce magazine avec 1 mois gratuit en connexion illimitée* inclus. Si vous souhaitez recevoir gratuitement un kit de connexion INFONIE, appelez maintenant au : 1,29 F/min Indigo 0 803 825 825

Rendez-vous sur le site INFONIE en tapant www.infonie.fr/objectif

*Offre valable pendant 1 mois à compter de la date de connexion. Tarif appel local de France métropolitaine.

www.nomade.fr

L'Internet + ...

partenaire avec le salon www.gamesexpo.com

Jouissance stratégique

Si son nom, Wargasm peut faire sourire, il faut savoir que derrière ce jeu de stratégie en 3D temps réel, on retrouve l'équipe de D.I.D., à l'origine des fabuleux EF2000 et F22 Total AirWar. Vous dirigerez ici une force d'intervention comprenant blindés, avions, hélicos, etc.

Le volant Ferrari

« Sans volant retour de force, vous êtes un gogo », voilà le mot d'ordre des constructeurs de manettes. Logitech ne manque pas à l'appel. Son volant d'un rouge discret tombe agréablement sous la main. Servi par une technologie sans engrenage, la résistance et les effets de force sont réellement progressifs. On se rapproche peu à peu des machines d'arcade. En revanche, le pédalier fait un peu « plastoc » et les pédales sont molles. Logitech nous affirme encore y travailler. Il sera proposé à 1 500 francs avec au moins deux jeux.

Un nouveau magazine américain de 3D vient de sortir. Uniquement consacré aux didacticiels, Serious 3D fournit des explications très pointues sur les méthodes de travail utilisées par les professionnels de l'image de synthèse. Vous pouvez vous abonner en ligne sur www.serious3d.com.

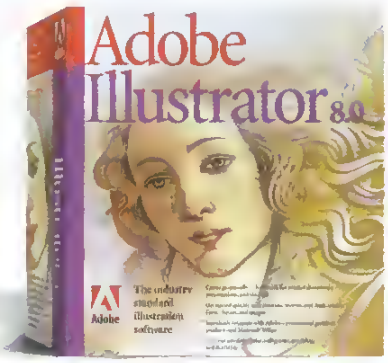
C'est la contraction de Computer Graphics World, un excellent magazine américain dédié aux images de synthèse. Les articles sont variés et documentés, et le ton agréable. Vous pouvez vous abonner au magazine sur www.cgw.com.

J'avais envie de vous entretenir d'une excellente série télévisée diffusée sur M6 (le vendredi vers 23 h 30). Prenant à contre-pied tous les poncifs du genre, elle s'avère particulièrement créative et fait preuve d'un humour assez peu politicaly correct. Ça s'appelle Buffy the Vampire Slayer, et ça parle d'une pom pom girl chasseuse de vampires...

L'excellent Vache Folle, qui avait remporté au dernier Imagina le prix Pixel INA du meilleur film étudiant, vient encore de rafler la première place, dans la catégorie Animation de personnages, du concours The Hippest Test on Planet 3D, organisé par Softimage. Bravo à Samuel Tourneux!

Il s'agit un moteur de recherche particulièrement efficace. Centré autour des webrings, il répertorie beaucoup plus de liens, dans certains domaines, que Altavista ou Yahoo. Voilà l'adresse qui vous sera utile lors de vos prochaines pertes de temps sur Internet : www.bomis.com.

Illustrator suit le rythme



Fidèle à la tradition qui exige qu'*Illustrator* suive toujours de près *FreeHand*, voilà la version 8 du plus connu des logiciels de dessin vectoriel. Si, contrairement au programme de Macromedia, *Illustrator* se refuse toujours, semble-t-il, à gérer la transparence, il intègre de nombreuses nouvelles fonctions. Parmi ces dernières, on note de nouveaux pinceaux dynamiques, permettant de simuler des outils traditionnels en vectoriel. Ces effets semblent proches de ce que l'on avait pu voir dans *Expression*, de Fractal Design. L'interface du nouvel *Illustrator* s'harmonise mieux que jamais à la gamme Adobe, avec l'apparition de la palette Navigator ou celle des actions, empruntées à *Photoshop*. De nouveaux repères, appelés dynamiques, font également leur apparition. Nous testerons en detail cette version prochainement. Le prix est fixé aux alentours de 4 000 francs et la mise à jour ne devrait pas dépasser les 1 200 francs.

Gros lolos et jeu vidéo

Depuis quelque temps, les jeux PC se dotent d'héraïnes aux formes silicanées. Le plus gros coup de marketing de ces deux dernières années était encore une fois la star du salon, avec l'arrivée prochaine du troisième volet des aventures de la pulpeuse Lara Croft.

Microsegasoft!

C'est officiel, la console 128 bits de Sega s'appellera la Dreamcast, et sortira en novembre au Japon, et partout ailleurs dans le monde. Sauf qu'au Japon, c'est novembre 98, et novembre 99 pour les autres. Sympa... On veut même pas de nos sous!
La Dreamcast sera dotée d'un *chip* Power VR nouvelle génération, de 16 Mo de RAM, d'un lecteur de CD-ROM 12x et d'un système d'exploitation... Windows CE (mais optimisé, paraît-il : plus petit, plus efficace, bref, l'utopique Nemésis de Windows 98) !!! Quelqu'un peut me dire comment on *patche* une console? Sans deconner, il est fort, Billou. Bref, les jeux Dreamcast seront la plupart du temps développés sous *DirectX*. Parmi les jeux attendus, citons *Sega Rally 2*, *Sonic Adventures*, *Virtua Fighter 3*, mais aussi des titres qui ne sont pas sans nous rappeler quelque chose, genre *Unreal* ou *Total Annihilation*. Enfin, c'est pas encore sûr... On vous en réparlera... fin 1999.

De la concurrence pour Wacom

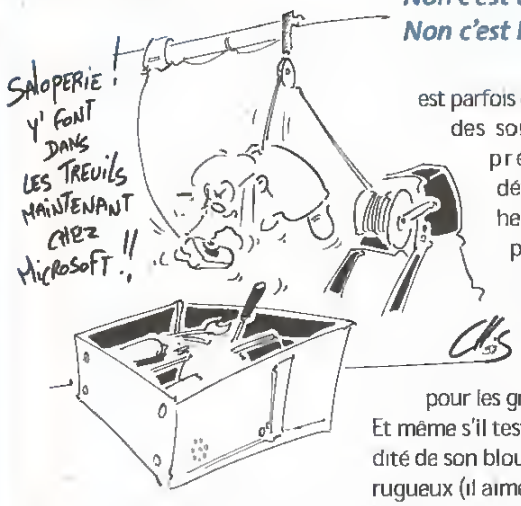
Le marché des tablettes graphiques est principalement dominé par Wacom. Pourtant, Aiptek sort une petite tablette baptisée Hyper Pen 6000. Elle offre une surface de travail de 114 x 152 mm et est accompagnée d'un stylet et d'une souris sans fil. Vendue moins de 700 francs, ce produit pourrait représenter une alternative intéressante à la nouvelle Intuos A5 de Wacom, mais il nous reste à la tester pour en être tout à fait certains. Rendez-vous le moins prochain!

Le MPEG 3 dans la poche

Le Rio PMP300 de Diamand permet d'écouter vas MP3 partout. À peine plus grand qu'un paquet de cigarettes, il peut stocker 60 mn de son grâce à sa RAM de 32 Mo (mise à jour par part parallèle). Il accepte également des cartes Flash de 16 ou 32 Mo. Son autonomie est de 12 h avec une simple pile, et le tout caûte 1 500 francs (câble et softs fournis).

Bruno

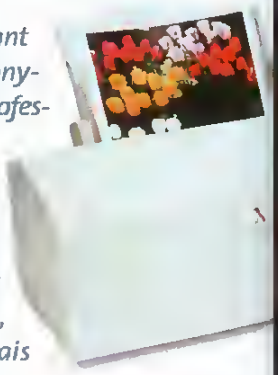
Scrouitch! Scrouitch!
C'est un yeti!
Non c'est un Mudokon!!
Non c'est Bruno!!!



Si son vénéré Maître K. se complaît dans la 3D, Bruno, lui, trouve son bonheur dans le système «D» tout court. Comment parler de Bruno sans évoquer un croisement incertain entre un beatnik fatigué et un arnaqueur patenté. Expert PC, son labo à lui ne contient ni fiole, ni pipette, mais cartes en tout genre. Dernièrement, il s'est découvert une passion aussi inexplicable qu'inexpliquée pour la musique japonaise, et nos pauvres organes auditifs en font régulièrement les frais. Alors, un bourdonnement de mécontentement se répand dans tout l'*open space*, car l'on préfère encore les explosions débordantes de *Gen4* en réseau (l'occasion pour nous de découvrir que le rédac'chef d'à côté, Olivier, est parfois capable d'émettre des sons gutturaux et préhistoriques à défaut de compréhensibles). Bref, en plus de sa mélomanie, Bruno a également un vice, assez répandu par chez nous, pour les grosses... cylindrées. Et même s'il teste souvent la solidité de son blouson sur le bitume rugueux (il aime être près du sol), il ne se décourage pas, certains passent encore le permis à 80 ans! Il dissimule derrière ses petites lunettes rondes un œil perçant à l'affût du moindre jupon virevoltant, et avec son air de papounet, on lui ferait «presque» confiance. Avisé, il s'est programmé une bonne dizaine de touches «Panique», pour s'échapper incognito des sites interdits, dont il fait volontiers un troc d'adresses avec notre ami Roland, grand amateur devant l'Éternel. C'est curieux comme ils s'entendent bien ces deux-là. Enfin, Bruno a le verbe roublard, et tente vainement de communiquer son sens des valeurs à un Cracker obstinément hermétique. Mais là encore il persiste, «*si jeunesse savait...*»

Sandryn

Xerox s'ouvre au grand public



Jusqu'à maintenant Xerox était synonyme de matériel professionnel. Voilà encore un poncif qui tombe puisque le constructeur, pour moins de 1 400 francs, propose désormais le XJ6C une imprimante couleur de qualité photo-réaliste en 1 200 x 600 sur papier glacé.

Terriens : go home

Après avoir été chassé de votre monde, un défi de taille vous est proposé par Homeworld : reconquérir le droit de retourner chez vous. Pour cela, vous devrez construire une flotte spatiale et mener de nombreux combats, dans un jeu mélangeant action et stratégie. Sa grande originalité vient de la représentation et de l'interface, avec des combats en 3D dans lesquels vous pourrez déplacer l'angle de vue comme bon vous semble. Impressionnant graphiquement, le jeu annonce en plus des options Multijoueur prometteuses.

Deux nouveaux LCD 15'' Iiyama

Iiyama, dont la qualité de la production n'est plus à démontrer, souffrait de l'absence de menu à l'écran pour simplifier les réglages de ses écrans LCD. Ce retard est aujourd'hui rattrapé. Par ailleurs, TXA-3821HT, l'un des deux nouveaux produits, intègre un port USB.

Environmental Audio™ – Vous allez voir ce que vous allez entendre.

Sound BLASTER *Live!*

Environmental Audio™ CREATIVE

Depuis la plus grande des salles de concert jusqu'à votre ordinateur, la Sound Blaster Live! apporte une dimension sonore jusqu'à présent inconnue, en intégrant des commandes et des caractéristiques supérieures à celles de la plupart des systèmes monophoniques professionnels. La Sound Blaster Live! intègre un modèle de numérisation autonome. Avec la Sound Blaster Live! l'Environmental Audio™. Ce dernier restitue le rendu des sons ainsi que celui sur le plan de polyphonie et l'ampleur du mouvement au sein en temps réel, en plus de la dynamique, sur vos applications musicales. Une véritable révolution. Vous êtes tout simplement plongé au centre de l'action ! Les extraits ci-contre illustrent les possibilités que vous offre le moteur de l'Environment Audio™ qui peut apporter plus de jeux, de musique, de vie. Bien sûr, vous allez entendre une qualité sonore sublime, bien sûr, vous allez entendre des effets sonores plus réalistes, bien sûr, vous allez entendre des applications vraiment

Sound Blaster Live! Environmental Audio™ – Ecoutez, il y a tout à voir.

Les 10 avantages hors du commun de la Sound Blaster Live!

1. **Une qualité de reproduction audio digne des studios Hollywoodiens.** La qualité professionnelle des synthétiseurs et du signal d'entrée/sortie offrent une fidélité audio qui rivalise avec les salles de cinéma équipées en son Digital.
2. **Un accélérateur de traitement audio.** Avec le processeur audio E-MU 10K1™, chaque signal est traité à 32 bits, 102 dB en utilisant un système d'accélération à 8 points de façon à nettoyer le bruit de fond.
3. **Environmental Audio™ pour bénéficier d'une scène sonore.** Environnement Audio™ de Creative apporte une dimension sonore jusqu'à présent inconnue.

Mercenaires de l'ombre

Interactive Magic dévoilait discrètement The Shadow Company *un jeu de stratégie/action en 3D prévu pour la mi-99. Vous y dirigerez une unité de mercenaires, utilisant armes et véhicules, le tout dans des environnements en 3D très réalistes.*

Carnage sur le bitume

Carnage d'on 2 était présenté dans une version bien avancée sur le stand SCI, avec deux créatures de rêve harnachées de cuir qui ont immédiatement su attirer notre attention. Pour le produit, on retrouve toujours le même principe, avec des courses de véhicules (voitures, camions, etc.) du genre stock-car, avec en plus l'écrabouillage de piétons, de nombreux bonus délirants, etc. Pour se donner bonne conscience, ce sont cette fois-ci des zombies que vous pourrez écraser, répandant des hectolitres de sang verdâtre.

Accloim prépare Machines, *un jeu de stratégie du genre* Command & Conquer, *qui offre des options assez inédites. Ainsi, il sera possible à tout moment de sauter dans le cockpit d'un des véhicules pour jouer alors en 3D temps réel!*

Vous qui adorez les flippers sur PC, réjouissez-vous car Empire prépare une nouvelle table, Big Race USA, *basée sur le principe de* Timshock *mais avec en plus une option réseau dans laquelle vous pouvez par exemple pourrir la partie d'un autre joueur en lui faisant apparaître des billes sur sa table!*

Diablo 2 *pourrait bien ne pas sortir en France avant septembre 1999. Et pourtant, sur l'ECTS, nous avons pu voir une version qui semblait vraiment prometteuse. Il semblerait que désormais le jeu supporte les cartes 3Dfx, ce qui semble moyennement révolutionnaire, vu ce type de produit!*

Dans un domaine un peu plus sérieux, sachez que la formidable encyclopédie Britannica *sortira bientôt dans sa version multimédia grâce aux bons soins de la société Accloim.*

Sega semble bien décidé à entrer massivement dans le marché PC, avec toute une gamme de produits réellement développés pour ce support. D'ici Noël, vous pourrez trouver deux compilations d'anciens titres Sega sur PC « upgradés » pour cartes 3D
3D Power Pack *et* Family Pack.

Service Compris

Aujourd'hui, pour profiter des derniers logiciels ludiques, il faut être un bidouilleur asocial plongé en permanence dans les tripes de son PC. Disques durs saturés et configurations ésotériques font depuis toujours les beaux jours des consoles... Mais, avec le Game Service, Microsoft nous promet une révolution : insérer le CD et jouer, l'installation étant purement et simplement supprimée! Le disque dur servira de mémoire virtuelle et en fonction de la place disponible, le système y copiera les fichiers nécessaires au jeu. Plus de gestion de disque, ni de nettoyage pour faire de la place... De plus, les périphériques de contrôle seront détectés par le jeu et configurés automatiquement. Enfin, la configuration sera elle aussi prise en compte en fonction de la puissance de votre machine. On ne vous demandera plus de choisir le type de *filtering* ou le pourcentage de profondeur visible, le logiciel optera directement pour le meilleur compromis qualité/vitesse. Le Game Service devrait faire partie de *DirectX 8* ou du prochain Windows..

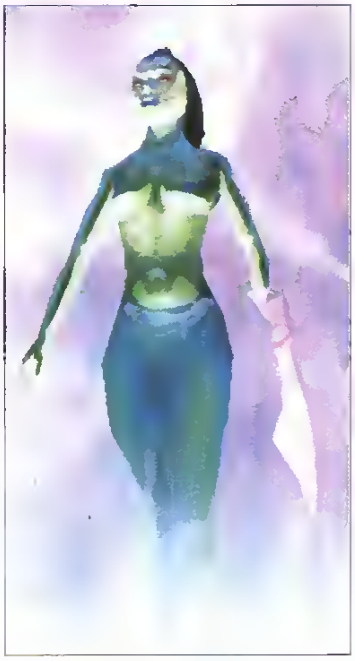
OUAIS PRESQU'AUSSI DÉPRIMANT QU'UN MAC

Star Wars contre-attaque

En attendant les nombreux produits en développement basés sur la nouvelle trilogie des films Star Wars, *LucasArts, prépare* Rogue Squadron *pour Noël, un* shoot *en 3D qui vous placera à bord de nombreux vaisseaux de l'Alliance sur diverses planètes.*

Sinbad Géantissimo

Le stand le plus fourni en nouveautés affriolantes était celui d'Interplay. Et je ne parle pas de jeunes femmes en cuir à moitié dénudées visibles sur d'autres stands, mais bel et bien de jeux inédits. Dans un premier temps, nous avons pu découvrir *Galleon*, réalisé par deux ex-membres de l'équipe à l'origine du personnage de Lara Croft. Si le jeu reprend un peu le principe de jeu de *Tomb Raider*, la réalisation est complètemen différente, plutôt dans le genre *Ecstatica* pour les personnages, avec un *design* dans le style *Sinbad* et des possibilités novatrices dans le jeu. Le héros pourra s'accrocher dans le dos d'un ennemi gigantesque pour « l'escalader » et le poignarder ! Encore plus original, on retrouve *Giants* de Planet Moon Studios qui nous a véritablement troués... Enfin, bref, que cela soit par les teintes, l'aspect des créatures ou les effets visuels lors des combats, les possesseurs de cartes 3D n'en reviendront pas. Vous incarnez l'une des trois races d'un univers étrange, cherchant bien évidemment à vaincre les autres.



Jeux rétrogrades

Activision semble paradoxalement très attiré par les vieilleries. Après avoir récupéré la licence de Battlezone *(nouvelle mouture excellente), puis d'*Asteroids *pour un jeu 3D prévu pour la fin de l'année (pas très prometteur lui), vient d'annoncer l'acquisition de* Space Invaders *de Taito, un des mythes du jeu vidéo. À quand* Pongou PacMan *?*

C'est la rentrée chez Agfa

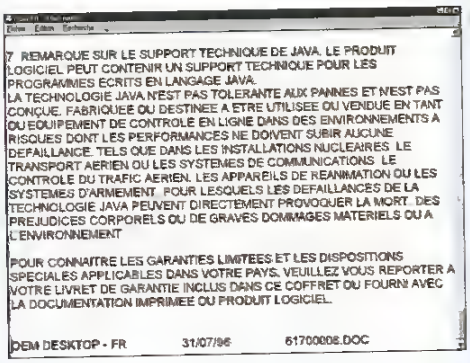
Agfa présente les nouveaux produits qui renouvelleront sa gamme dans les domaines de l'acquisition d'images. Nous avons remarqué un appareil photo sur les deux proposés à nos yeux ébahis. Le ePhoto 780 est destiné au grand public. Il est crédité d'une résolution de 1 024 x 768 et dispose d'une carte mémoire amovible Smart Media de 2 Mo qui lui assure une autonomie de douze clichés en définition maximale. Il ne coûte que 2 500 francs. Le ePhoto 1680 est, lui, un appareil « mégapixels » tourné vers une utilisation professionnelle.

La rubrique à Roland

Salut, les amis ! Décidément, ces temps-ci, c'est fête ! Le mois dernier, on avait un jeu de gestion de fesses avec *Lula*, et ce mois-ci, y a *L'Étreinte* un jeu d'aventure-policier avec du suspense dedans ! Alors, je vous raconte le jeu en direct. Je joue un grand jeune monsieur tout musclé avec un tatouage qui se retrouve confronté à des méchants *dealers* de farine qui rend bête. Entre des séquences vidéo (où ils jouent mal tous), je dois bien répondre aux dialogues, sinon pan . j'suis mort.
Bon. Ça fait un quart d'heure que je joue et pas la moindre madame toute nute. Ah ! Là j'ai bien clique un dialogue, et je retrouve mon personnage tout nu. Allez, pour m'impliquer bien dans le jeu, je fais pareil : il est tard, et tout le monde est parti à la rédac. Bon, elle arrive la madame ? Ahhhhhhh... Euhhhhhh... c'est pas une madame. C'est un autre monsieur. Et mon personnage, il fait au monsieur des choses pour les madames. Euhh... je crois que c'est un cédé homosequeussuel. Heureusement que personne m'a vu avec. Tiens ? Ça fait longtemps que vous êtes là, derrière moi, Laurent, Chipster, Cracker et Greta ? Euh... je dois vous laisser les amis. Je peux récupérer mes habits ?...

***L'Étreinte*, édité par Fetish Interactive, moins de 400 F.**

Java TUE !



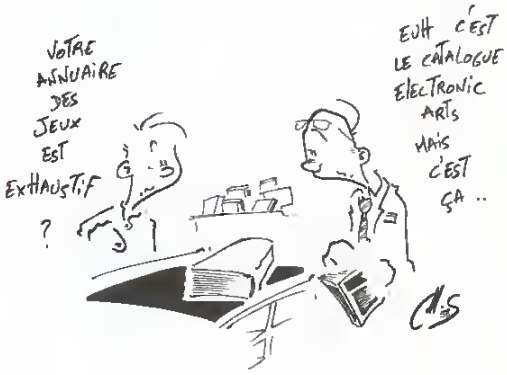
7 REMARQUE SUR LE SUPPORT TECHNIQUE DE JAVA. LE PRODUIT LOGICIEL PEUT CONTENIR UN SUPPORT TECHNIQUE POUR LES PROGRAMMES ECRITS EN LANGAGE JAVA.
LA TECHNOLOGIE JAVA N'EST PAS TOLERANTE AUX PANNES ET N'EST PAS CONÇUE, FABRIQUEE OU DESTINEE A ETRE UTILISEE OU VENDUE EN TANT QU'EQUIPEMENT DE CONTROLE EN LIGNE DANS DES ENVIRONNEMENTS A RISQUES DONT LES PERFORMANCES NE DOIVENT SUBIR AUCUNE DEFAILLANCE. TELS QUE DANS LES INSTALLATIONS NUCLEAIRES, LE TRANSPORT AERIEN OU LES SYSTEMES DE COMMUNICATIONS, LE CONTROLE DU TRAFIC AERIEN, LES APPAREILS DE REANIMATION OU LES SYSTEMES D'ARMEMENT. POUR LESQUELS LES DEFAILLANCES DE LA TECHNOLOGIE JAVA PEUVENT DIRECTEMENT PROVOQUER LA MORT, DES PREJUDICES CORPORELS OU DE GRAVES DOMMAGES MATERIELS OU A L'ENVIRONNEMENT

POUR CONNAITRE LES GARANTIES LIMITEES ET LES DISPOSITIONS SPECIALES APPLICABLES DANS VOTRE PAYS, VEUILLEZ VOUS REPORTER A VOTRE LIVRET DE GARANTIE INCLUS DANS CE COFFRET OU FOURNI AVEC LA DOCUMENTATION IMPRIMEE OU PRODUIT LOGICIEL.

DEM DESKTOP - FR 31/07/96 61700006.DOC

C'est Microsoft qui, à l'installation de Windows NT 4, a la bienveillance de se charger de la pénible tâche de nous avertir des méfaits de son concurrent Java. Et vous croyez que Sun (l'inventeur de Java) nous mettrait en garde contre les crises de nerfs provoquées par NT ?

Une vierge peu farouche



M'sieur Electronic Arts: **Hé, m'sieur Virgin! Arrête de faire des jeux genre *Superbikes* ou *Command &Conquer 2* qui sont super sympa ! Y'a que moi qui ai le droit ! Je suis le plus grand.**
M'sieur Virgin: **Mais euhhhhh je fais ce que je veux!**
M'sieur Electronic Arts: **Ah bon ? Tu le prends comme ça... Et bien tiens ! J'te rachète en partie. Combien tu veux pour Westwood et puis...**
M'sieur Virgin: **Mais euh... Combien de millions, tu dis ? Bon, d'accord. On se fait la bise, alors ? Au fait, tu connaîtrais pas quelqu'un qui voudrait de ce qu'il reste ?**

500 francs : le prix qui blaste

Selon Creative Labs, pour environ 500 francs, la Sound Blaster PCI 128 est la solution la plus économique pour obtenir un son correct sur son PC. En effet, elle exploite les capacités conjointes du bus PCI et du processeur pour restituer un son de qualité wavetable.

Guillemot
MAXI GAMER PHOENIX
Featuring Voodoo Banshee™
Puisez votre force
au coeur du Phoenix
16MB PCI
Maxi Gamer Phoenix, de Guillemot, est aujourd'hui
la seule carte graphique 2D/3D à offrir à la fois:
Une qualité inégalée en 2D
Des performances 3D sans compromis pour les jeux
Avec Maxi Gamer Phoenix, propulsez véritablement vos jeux 3D,
dynamisez vos applications Windows® et votre WEB.
www.guillemot.com

Étymologiquement, « calligraphie » est le nom générique d'une écriture belle et soignée, nous apprend Ladislas Mandel dans cet ouvrage remarquablement illustré. Mais bien plus que l'histoire de la calligraphie, c'est l'histoire de la relation entre l'homme et les différentes méthodes qu'il a adoptées au cours de son histoire pour fixer et traduire sa pensée, qui est exposée ici. L'auteur nous entraîne de l'invention du système alphabétique environ 1 200 ans avant J.-C. jusqu'à nos actuelles relations avec le clavier en passant par l'avènement du livre et la révolution industrielle avec beaucoup de clarté et d'érudition. Voici un livre qui enchantera les amateurs de livres et qui fera un excellent cadeau pour tous les esprits curieux.

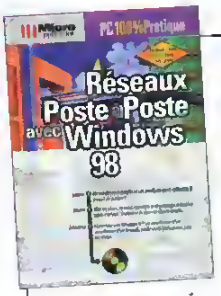
Écritures : miroir des hommes et des sociétés

- Auteur : **Ladislas Mandel.**
- Éditeur : **Atelier Perrousseaux (04110 La Tuillière Tél. : 04 92 76 49 41).**
- **240 pages, 200 francs.**

Vaillà un livre de référence indispensable à tous ceux qui veulent en apprendre plus sur l'image de synthèse. Il couvre une étendue de sujets très vaste, des grands principes de modélisation à la réalité virtuelle en passant par les techniques de rendu ou d'animation. Il ne se limite pas à la 3D et comprend aussi des chapitres instructifs sur la couleur, le bitmap, etc. Le style est clair et précis, sans jamais tomber dans l'austérité. De nombreux schémas et illustrations très précis viennent compléter efficacement le texte. Marabout nous gratifie là d'un ouvrage passionnant et complet, que tout graphiste amateur ou professionnel se devrait de parcourir au moins une fois.

La synthèse d'images

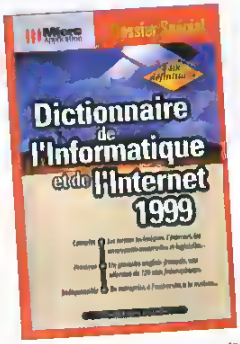
- Auteur : **Jean-Pierre Couwenbergh.**
- Éditeur : **Marabout.**
- **575 pages, 125 francs.**



En général, quand on parle de réseau, on imagine immédiatement des centaines d'ordinateurs connectés à des kilomètres de câblages dans des bâtiments gigantesques, genre La Défense. Ce n'est pas faux. Mais un réseau commence aussi avec deux ou trois machines, notamment quand on veut jouer à plusieurs avec certains jeux qui le permettent. C'est pourquoi Réseaux : poste à poste avec Windows 98 se propose de vous initier aux secrets des petits réseaux, du choix du matériel à l'installation, en passant par les paramétrages, la sécurité et la maintenance. L'apprentissage s'effectue à l'aide de scénarios expliquant les besoins de chaque utilisateur. À lire absolument pour s'éclater dans Quake à plusieurs.

Réseaux : poste à poste avec Windows 98

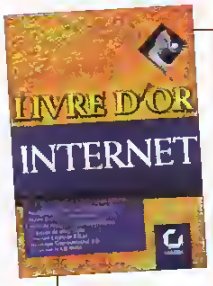
- Auteur : **Horst-Dieter Radke.**
- Éditeur : **Micro Application.**
- **400 pages, 157 francs.**



Si un terme informatique vous interpelle ou si un sigle vous laisse songeur, vailà le livre qu'il vous faut. Avec 736 pages, 4 400 définitions, des explications sur le jargon de l'Internet et de la communication en ligne, un point sur les dernières nouveautés matérielles, des informations pratiques sur les logiciels et ceux qui les développent, un glossaire anglais/français et, en plus de nombreuses adresses Internet, dont 150 sites français sélectionnés pour vous, ce Dictionnaire de l'informatique et de l'Internet 1999 se veut un ouvrage de référence incontournable. Et il y parvient. À feuilleter sans modération si vous souhaitez tout comprendre au briller en société.

Dictionnaire de l'informatique et de l'Internet 1999

- Auteur : **Andreas Voss.**
- Éditeur : **Micro Application.**
- **736 pages, 104 francs.**



Tout, tout, tout, vous saurez tout sur le réseau des réseaux. Cet ouvrage impressionnant et complet aborde tous les sujets pour exploiter les richesses insoupçonnées de la « toile ». Ainsi vous apprendrez la navigation sur le Web et les secrets du courrier électronique, les fameux e-mails. De même, vous comprendrez l'utilisation des news group et le téléchargement d'images et de sharewares depuis les sites FTP. Pour trouver rapidement l'info dont vous avez besoin, ce livre vous apprendra à utiliser au mieux les sites de recherche. Pour communiquer avec le bout du monde, quoi de mieux que la téléconférence ? Enfin, si vous êtes accro, le Livre d'Or vous apprendra comment développer votre site. Cadeau bonus, le CD-ROM inclu propose les versions 4.0 d'Internet Explorer et de Netscape Communicator.

Le Livre d'Or d'Internet

- Auteur : **Michel Martin.**
- Éditeur : **Sybex.**
- **790 pages, 229 francs.**

(conseil d'amis)*

1 mois gratuit** à Club-Internet dans ce magazine

NOUVEAU

*Club-Internet offre 10 Mo d'espace à ses abonnés pour héberger leur page personnelle...

CLUB internet

Le savoir-faire technologique de MATRA, l'expérience éditoriale de HACHETTE.

...et un club pour apprendre à la créer et l'animer.

77f par mois

- temps de connexion illimité**
- inclus : 10 Mo pour votre page personnelle
- 3 adresses e-mail

- Connexion nationale en tarification locale
- Assistance technique gratuite** 7 jours sur 7 de 12h à 21h
- Vitesse de transmission rapide, grâce à la technologie X2, jusqu'à 56 000 bps

www.club-internet.fr

Découvrez Internet. Recevez un kit avec 1 mois gratuit** :

PRIX APPEL LOCAL

0 zur 0 801 800 900

ou 3615 GROLIER

1,29 F TTC / mn

Disponible aussi dans tous les Relais H

Greg aura toujours besoin de plus de puissance. Avec Your:)Ware, il en aura toujours assez !

Avec Your:)Ware, non seulement vous bénéficiez d'un nouveau moyen révolutionnaire pour acheter et configurer votre PC... mais vous avez aussi la certitude d'exploiter en permanence le dernier cri de la technologie ! C'est d'ailleurs ce qui a séduit Greg. Son Gateway G6-450XL sur mesure est paré à appareiller pour des milliers d'heures de jeux plus palpitantes les unes que les autres. Pentium II à 450 Mhz - le processeur le plus rapide de la gamme Intel -, disque dur très généreux, lecteur DVD, carte son et haut-parleurs de haute qualité, accélérateur graphique 3D Voodoo2™... rien n'a été laissé de côté. Greg dispose donc du top de la technologie actuelle. Et le plus beau, c'est que, grâce à Your:)Ware, il en sera de même demain ! Avec Your:)Ware, Greg règle son ordinateur, ses périphériques et logiciels par mensualités ultra légères. Et dans 2 ans, lorsqu'il ne pourra plus résister aux sirènes de la nouveauté, il fera reprendre son matériel et déduira le montant de la reprise du prix d'achat du dernier petit bijou de chez Gateway. Lequel sera bien sûr réalisé sur mesure, incroyablement rapide et excitant comme jamais !

intel inside pentium II

CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE GATEWAY

G6-333C

- Processeur Intel® Celeron™ à 333 Mhz
- Cache L2 Full Speed 128 Ko
- Chipset AGP 440LX Intel®
- **SDRAM 64 Mo, extensible à 256 Mo**
- Disque dur ATA Ultra 6,4 Go, temps d'accès moyen 9,5 ms
- Lecteur de disquettes 1,44 Mo, 3,5"
- Lecteur de CD-ROM 90 ms 13X min/32X maxi
- ATI Rage Pro Turbo 4 Mo SGRAM Graphiques
- Carte audio Sound Blaster PCI 64V
- Haut-parleurs Altec Lansing GCS100
- **Imprimante couleur Epson Stylus 440**
- Winmodem® interne 56K*
- **Moniteur 17" EV700, 0,28 dp, TCO-92**
- Boîtier format mini tour ATX
- Clavier 105 touches
- Microsoft® Windows® 98, MS IntelliMouse™
- Logiciel anti-virus McAfee, exploreur Internet MS
- MS Home Essentials 98*
- Pack de logiciels Gateway Arcadia, Source ou génie en herbe au choix

8 990 F (10 841,94 F TTC)
Exemple de crédit : G6-333C – 10 841,94 F
Soit 20 mensualités de 600,21 F
Coût total du crédit : 1 162,26 F,
Coût total de l'achat à crédit : 12 004,20 F

G6-350

- Processeur Intel® Pentium® II à 350 Mhz
- Cache L2 512 Ko
- **Chipset AGP 440BX Intel**
- SDRAM 64 Mo 100 Mhz, extensible à 512 Mo
- Disque dur ATA Ultra 6,4 Go, temps d'accès moyen 9,5 ms
- Lecteur de disquettes 1,44 Mo, 3,5"
- **Lecteur de DVD-ROM II Toshiba et décodeur MPEG II**
- Accélérateur graphique 3D AGP NVidia Riva STB avec SDRAM 8 Mo
- Carte audio Sound Blaster PCI 64V
- Haut-parleurs Altec Lansing GCS100
- Winmodem interne 56K*
- Moniteur 17" EV700, 0,28 dp, TCO-92[1]
- Boîtier Desktop ATX
- Clavier 105 touches
- Microsoft Windows 98, MS IntelliMouse
- Logiciel anti-virus McAfee, exploreur Internet MS
- MS Home Essentials 98*
- Pack de logiciels Gateway Arcadia, Source ou génie en herbe au choix

9 490 F (11 444,94 F TTC)
Exemple de crédit : G6-350 – 11 444,94 F
Soit 20 mensualités de 633,59 F
Coût total du crédit : 1, 226,86 F,
Coût total de l'achat à crédit : 12 671,80 F

G6-450

- **Processeur Intel Pentium® II à 450 Mhz**
- Cache L2 512 Ko
- **Chipset AGP 440BX Intel**
- **SDRAM 64 Mo 100 Mhz, extensible à 768 Mo**
- Disque dur ATA Ultra 8,4 Go, temps d'accès moyen 9,5 ms
- Lecteur de disquettes 1,44 Mo, 3,5"
- **Lecteur de DVD-RDM II Toshiba et décodeur MPEG II**
- Accélérateur graphique AGP 3D SGRAM 8 Mo
- Carte audio Sound Blaster™ PCI 64V
- Haut-parleurs Boston Accoustics BA635 5 Watts et caisson de basses 15 Watts
- Winmodem interne 56K*
- Moniteur 17" EV700, 0,28 dp, TCO-92[1]
- Boîtier format tour ATX
- Clavier 105 touches
- Microsoft Windows 98, MS IntelliMouse
- Logiciel anti-virus McAfee, exploreur Internet MS
- MS Office 97 Small Business 2ème édition[11] plus MS Encarta® (version américaine) et MS Money 97

13 990 F (16 871,94 F TTC)
Exemple de crédit : G6-450 – 16 871,94 F
Soit 20 mensualités de 934,00 F
Coût total du crédit : 1 806,66 F,
Coût total de l'achat à crédit : 18 680,60 F

LE GATEWAY DE GREG

G6-450XL

- **Processeur Intel Pentium II à 450 Mhz**
- Cache L2 512 Ko
- **Chipset AGP 440BX Intel**
- SDRAM 128 Mo 100 Mhz, extensible à 768 Mo
- Disque dur ATA Ultra 10 Go, temps d'accès moyen 9,5 ms
- Lecteur de disquette LS-120 Mo SuperDisk™
- **Lecteur de DVD-ROM II Toshiba et décodeur MPEG II**
- Accélérateur graphique 3D AGP 128-Bit NVidia Riva STB avec SGRAM 8 Mo
- **Accélérateur 3D Voodoo2 3 Dfx, 12 Mo**
- Carte audio Sound Blaster PCI 64V
- Haut-parleurs Boston Acoustics Media Theater™ 20 Watts et caisson de basses 30 Watts
- Winmodem interne 56K*
- Moniteur 19" VX900, 0,26 dp, TCO-95[1]
- Boîtier format maxi-tour ATX
- Clavier 105 touches
- MS Windows 98, MS IntelliMouse
- Logiciel anti-virus McAfee, exploreur Internet MS
- MS Office 97 Small Business 2ème édition[11] plus MS Encarta® (version américaine) et MS Money 97

18 490 F (22 298,94 F TTC)
Exemple de crédit : G6-450XL – 22 298,94 F
Soit 20 mensualités de 1 234,47 F
Coût total du crédit : 2 390,46 F,
Coût total de l'achat à crédit : 24 689,40 F

Nos prix varient régulièrement ; veuillez nous appeler pour obtenir les derniers tarifs.

[1]**MS Home Essentials 98** – MS Word 97 ; MS Works 4.5 ; MS Encarta® World Atlas® 98 ; MS Money 98 ; MS Puzzle Collection

[11]**MS Office Small Business 2ème édition** – MS Word 97 ; MS Excel 97 ; MS Outlook™ 97 ; MS Publisher 98 ; MS Financial Manager 98 ; MS AutoRoute™ Express Europe 98 et MS Money 97

0800 91 2784

Let's talk about your

www.gateway.com/fr

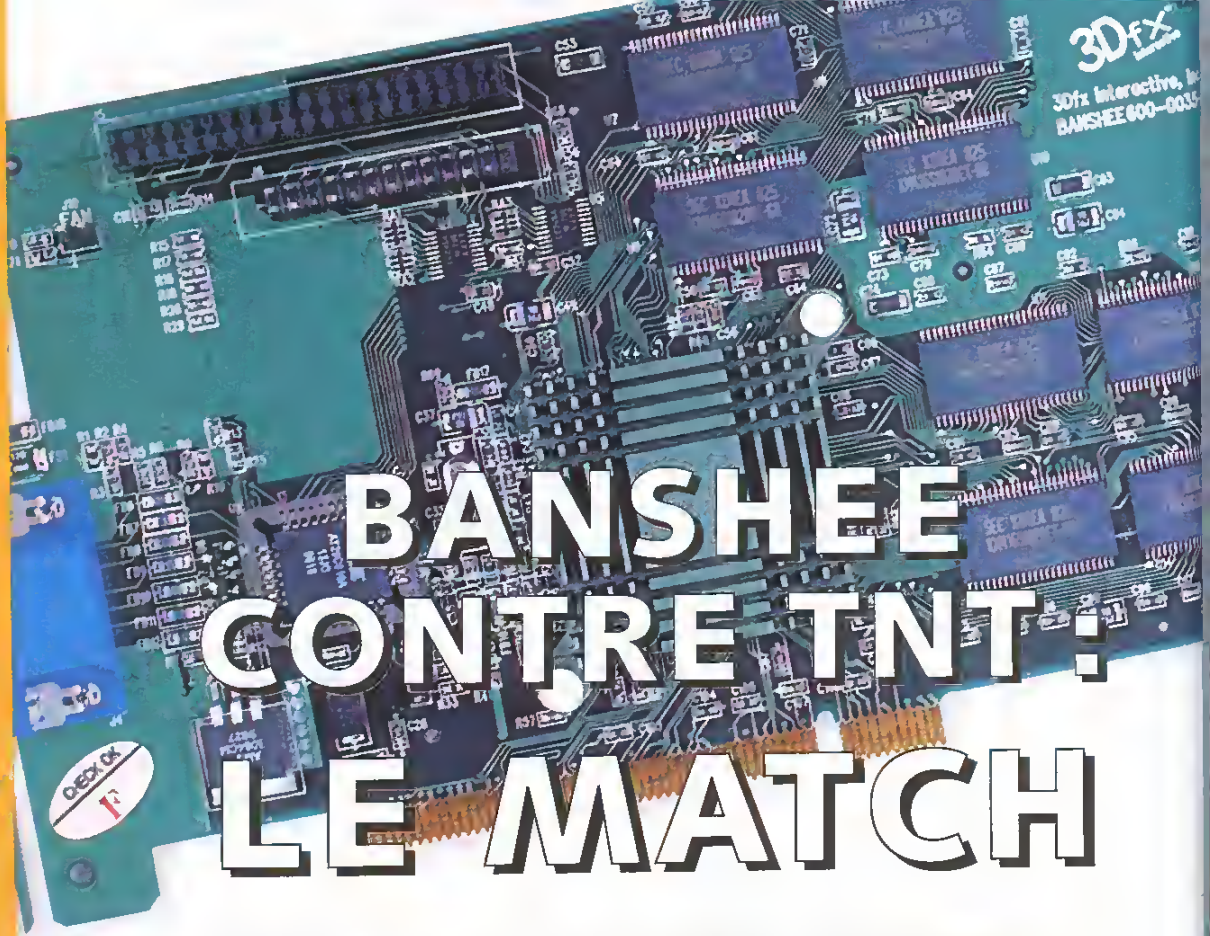
Salle d'exposition Gateway, 152 Boulevard Haussmann, 75008 Paris (Métro Miromesnil) **Heures d'ouverture** Lundi – Samedi 10h00 à 19h00

Gateway Europe • Clonshough Industrial Estate • Dublin 17 • Irlande • Hors de France métropolitaine tél : 00.353.1.797.3040 • Fax : 00 353 1 802.3000 • Faxback : 00.353.1.867.0400

Heures d'ouverture : 9h00 à 22h00 du lundi au vendredi, 9h00 à 18h00 le samedi

©1998 Gateway 2000 Europe. Tous droits réservés. Gateway, Your:)Ware, et le logo Gateway sont des marques déposées de Gateway 2000 Inc. Les logos Intel Inside et Pentium sont des marques déposées et Celeron est des marques déposées d'Intel Corporation. Toutes les autres marques et noms de produits sont des marques de fabrique ou des marques déposées de leurs sociétés respectives. Tous les ventes de produits sont soumises aux termes et conditions standards (disponibles sur demande) et aux garanties limitées de Gateway 2000 Europe. Les prix et les configurations peuvent être modifiés sans préavis. Tous les prix sont indiqués en francs français, ils n'incluent pas les frais de transport. Les logiciels et périphériques cités ci-dessus ne sont vendus qu'avec un PC Gateway. Les logiciels et/ou materiels livrés avec les produits Gateway 2000 sont personnalisés pour en optimiser le fonctionnement. En conséquence, ils peuvent être légèrement différents dans leur fonctionnalités, performances ou compatibilite des versions vendues dans le commerce. †Pour mesurer les moniteurs, l'industrie utilise la norme standard CRT. La zone de visualisation exacte peut donc être approximativement de moins 1.2". *Capacité de traitement maximum. Les performances peuvent varier en fonction des conditions locales. *Le matériel Gateway est conforme au Test de Conformite Century SCT95 V4.0 de Microsoft. Reprise possible du premier jour des 24eme mois au dernier jour du 49ème mois de la livraison de votre produit Your:)Ware. La reprise du crédit est possible uniquement en cas de rachat d'un produit Gateway. Gateway donne la valeur moyenne du produit Your:)Ware dans les conditions choisies par Gateway, utilisant **le guide des PC d'occasion Ziff-Davis** du moment (www.zdavis.co.uk/usedpcs) ou tout autre standard industriel raisonnable similaire choisi par Gateway. D'autres termes et conditions sont appliqués. Pour tout renseignement, appelez notre Numéro Vert. Commentaires pour toute personne agée d'au moins 17 ans. Notre logo ayant changé, le système que vous recevrez pourra être different de celui qui est montré ici.

Sous réserve d'acceptation de votre dossier par Franfinance et dans la limite de votre réserve disponible (TEG Maximum 17.76%) ** Exemple : pour un achat de 13 000 F, vous réglez 10 mensualités de 1 371,83 F - Coût du crédit : 718,31 F - Coût total de l'achat à crédit : 13 718,31 F - TEG 11,88% (hors assurances facultatives) au 01/10/98. Frais de port non compris.



BANSHEE CONTRE TNT : LE MATCH

Les cartes graphiques 2D/3D à base des processeurs 3Dfx Banshee et Riva TNT

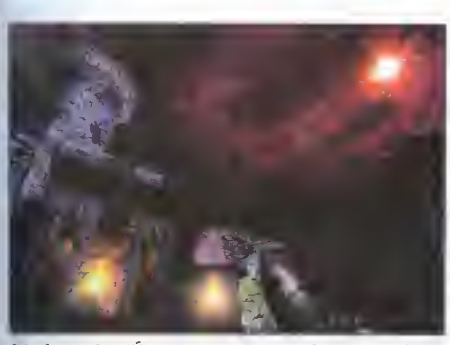
Tout les divise et pourtant ils s'affrontent. Le premier chip 2D/3D de 3Dfx affiche des performances impressionnantes mais ignore superbement les tendances du marché. En revanche, le Riva TNT est un condensé sans compromis des dernières technologies. Qui a raison ? Qui faut-il croire ? Comme toujours la vérité est ailleurs.

Par Stéphane Kauffmann et Marc Prieur

IL devient de plus en plus difficile de se retrouver dans l'accélération 3D. *AGP executive mode*, multitexturage, *bump mapping*, autant de termes ésotériques dont on ne sait pas vraiment s'ils ont un intérêt technologique ou *marketing*. Promus par les uns, décriés par les autres, nous allons essayer de voir un peu plus clair dans ce flou entretenu. D'autant que les positions de 3Dfx et Riva sont radicalement opposées et que les deux processeurs illustrent parfaitement les différentes démarches possibles. C'est l'occasion de faire le point.

Question de norme

Pour utiliser une accélération 3D matérielle, le jeu doit être programmé pour une librairie qui assure l'intermédiaire avec le processeur 3D. Aujourd'hui trois API s'affrontent, *DirectX*, *OpenGL* et *Glide*. 3Dfx que l'on peut considérer comme l'initiateur du jeu 3D accéléré, dispose avec *Glide* d'une librairie propriétaire qui ne fonctionne que sur ses propres processeurs, aujourd'hui donc le Banshee, le Voodoo 1 et 2. Très peu contraignante et facile à programmer, cette API a fait le succès de 3Dfx et s'est imposée à juste titre comme norme universelle. Encore aujourd'hui largement répandue, elle assure aux jeux qui l'exploitent des performances optimales avec une carte 3Dfx. *OpenGL* est une librairie originaire des stations graphiques et qui sert à la modélisation 3D dans des logiciels professionnels. John Carmak de ID Software l'a utilisée dans *Quake* car elle se prête particulièrement bien à ce type de jeu. Comme *Quake* a fait des émules avec le moteur maintes fois repris de *Quake II*, l'API est assez répandue et se retrouvera également dans les jeux basés sur le moteur d'*Unreal*. De nombreux titres à venir utilisent les deux moteurs comme *Sin*, *Half Life*,



● Multexturing, Énormes textures, de quoi utiliser votre nouvelle carte !

● Admirez les détails...

● Combat Flight Simulator, le premier jeu programmé en DirectX 6.

Duke Nukem for Ever ou encore *Heretic 2*. En revanche, l'utilisation d'*OpenGL* jeu restera sans doute limitée aux *doom-like*s.

Enfin, *DirectX* est une librairie universelle développée par Microsoft et fournie avec Windows qui permet, si elle est utilisée par un jeu, de le rendre compatible avec l'ensemble des matériels périphériques. La partie qui nous intéresse se dénomme *Direct3D* et en est à sa version 6. S'il est vrai que toutes les cartes 3D sont compatibles avec cette API, les précédentes versions étaient limitées et lentes. Les développeurs de jeux ne s'en servaient pas souvent, préférant *Glide* ou *OpenGL*. Avec la sixième mouture, les choses ont bien changé. Bien que toujours plus lourd à programmer que *Glide*, *Direct3D* est désormais rapide et gère tous les effets existants. Aujourd'hui, tous les développeurs de jeux sont unanimes pour dire que la librairie est bonne et surtout universelle. Toutes les cartes graphiques la supportent et pratiquement tous les jeux à sortir en cette fin d'année l'utilisent. Au final, *Glide* n'est plus indispensable. Même si de nombreux jeux sont programmés pour cette API, il en existe aussi une version *Direct3D*. À ma connaissance tous les jeux à sortir pour Noël supportent soit *Direct3D* soit *OpenGL*. Il n'est donc *a priori* plus nécessaire d'avoir une 3Dfx pour la compatibilité.

En terme de performances, il n'y a plus vraiment de différences non plus. Avec les cartes dont nous vous entretenons aujourd'hui, la vitesse sera au moins égale et la qualité visuelle souvent supérieure en *Direct3D*. Seuls quelques titres originellement développés en *Glide*, seront plus rapide qu'en *Direct3D*, mais d'ici quelques mois même ceux-ci se feront rares.

En résumé, *Glide* ne saurait plus être un argument suffisant pour l'achat d'une carte 3D. Par contre, il est impératif que le processeur 3D gère parfaitement *Direct3D 6* et *OpenGL*. Banshee et TNT : match nul.

Les nouvelles technologies 3D

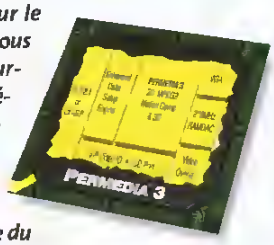
Jusqu'à cette année, les efforts en matière de 3D portaient sur la rapidité et la complexité de la scène. Il fallait avant tout qu'un processeur 3D digère le plus de polygones possibles. Aujourd'hui, les choses sont en train de changer. Les cartes de cette fin d'année se valent toutes peu ou prou en termes de remplissage et de vitesse. D'ailleurs, les limites fixées par le CPU, le Pentium II, sont largement dépassées. En clair, le processeur 3D est capable de traiter bien plus que ce que le processeur central est en mesure de lui fournir. Ceci explique en partie pourquoi les débits d'images des jeux testés avec les cartes sont assez proches.

Ne vous laissez surtout pas abuser par les *benchs* d'un certain confrère dont le nom commence par Z et par D. Le *bench* est valable mais les proportions ne le sont pas. Ainsi on vous dira que telle carte va 30 % plus vite. Seulement concrètement dans un jeu, cela se traduira par quelques images par seconde alors qu'on est déjà à plus de 60 au-delà de la perception humaine. Non et renon, si vous avez un Pentium II, toutes les puces nouvelle génération se valent en vitesse pure avec les jeux d'aujourd'hui. Les seules exceptions concernent les « vieux » PC encore à base de Pentium ou de K6. Alors le TNT ne peut pas s'exprimer pleinement et le Banshee affiche vraiment de meilleures performances.

Comment alors faire la différence sur les Pentium II ? Les programmeurs de jeux vont mainte-

Tous unis autour de DirectX.

FAUT-IL ATTENDRE LE PERMEDIA 3 ?



Malheureusement, ce chip n'arrive que pour Noël sur le marché mais cela vaut peut-être le coup d'attendre. Nous vous présentions le Permedia 3 le mois dernier, aujourd'hui 3D Labs a levé le voile sur quelques détails alléchants. Pour gérer le bump mapping (lire dans l'article), les autres exigent une passe pendant laquelle ils ne font pas autre chose. Le Permedia est capable de gérer deux textures et d'appliquer en même temps du bump mapping en une seule passe. Un petit génie du nom de Tom a trouvé l'astuce. Les processeurs comme le TNT et l'ATI ne gèrent que deux textures en même temps mais l'alpha blend, une partie inutilisée, peut servir au bump mapping. C'est un peu dur à expliquer et d'ailleurs je ne suis pas sûr d'avoir bien compris moi-même (j'aurais pas dû draguer pendant le cours de maths). Toujours est-il que du coup, ajouter l'effet bump mapping ne ralentit absolument pas le jeu. Interesting, isn't it ?

Par ailleurs, 3D Labs sait que le transfert de texture via l'AGP est lent et qu'on doit pouvoir faire mieux. Ils ont ainsi réalisé la gestion virtuelle des textures. Actuellement, si on stocke des textures en mémoire centrale, le processeur 3D va les appeler les unes à la suite des autres et le traitement sera donc lent, à la vitesse du bus AGP. Le Permedia 3 utilise la mémoire centrale comme un gigantesque cache, un peu comme Windows se sert du disque dur. Il stocke en mémoire ce qui est trop gros et charge en mémoire vidéo sur la carte uniquement les futurs besoins du processeur 3D. Il est donc capable de gérer de grosses textures sans baisse importante des performances. De plus, le processeur est intelligent et gère tout cela sans que le jeu soit développé pour. Le test de cette petite merveille technologique sera dans le numéro à paraître du 10 décembre.

nant essayer d'utiliser les processeurs 3D pour améliorer la qualité graphique et le réalisme de la 3D. Pour ce faire, le maître-mot sera le multitexturage. Introduit en *hardware* par le Voodoo 2, les nouvelles cartes 3D sont en mesure de traiter deux textures en même temps. L'application de plusieurs textures améliore la finesse et le rendu. Mais le plus souvent, la deuxième texture est utilisée pour appliquer les effets de lumière. En fin de compte, le jeu sera plus beau et tout aussi rapide.

● **Expandable de Rage Software, le premier jeu utilisant le multi-texturing et le bump mapping sous Direct3D.**

● **Quake II et son moteur 3D OpenGL, utilisé dans SIN et Half-Life.**

AGP : Banshee divorce, TNT l'épouse !

Quake II a initié cette technologie et regardez le résultat. J'en entends qui murmurent : « Oui, mais avant que ça se généralise, y a le temps ». Sachez que *Unreal* utilise déjà jusqu'à six textures en même temps et avouez que la chose se laisse regarder. Le processeur Riva TNT, comme le Voodoo 2, peut traiter deux textures en une passe, ou autrement dit en même temps. Cela n'apporte rien dans l'immédiat mais dans les futurs simulateurs ou *doom-like* et aux dires des développeurs, ce sera un atout considérable. Banshee ne gère pas le multitexturage.

Parmi les autres nouveautés, le *bump mapping* fait jaser. Basiquement, il s'agit de créer l'illusion du relief sur une surface pour accroître le réalisme. En 3D jeu, on utilise pour cela l'éclairage qui tombe sur la surface et on le décale, ce qui crée l'impression de relief. Cette technologie extrêmement sophistiquée est désormais gérée par certains nouveaux processeurs. L'effet est saisissant pour les personnages qui aujourd'hui encore sont anguleux. Les muscles ressortent et le visage se lisse. De même pour toute surface uniforme comme l'aile d'un avion, le *bump mapping* rend l'objet plus réaliste. Des jeux prévus pour début 1999 vont l'utiliser comme *Expandable* de Rage Software. Le TNT gère le *bump mapping* en matériel et en une seule passe. Le Banshee aussi en théorie, mais en pratique il s'agit d'une émulation logicielle bien moins performante.

AGP : percée technologique ou argument marketing ?

Vous n'êtes pas sans ignorer que ce nouveau *bus* dédié à la carte graphique sur les PC Pentium II et Socket Super 7 fait couler beaucoup d'encre. Les uns disent que c'est indispensable (Riva *and Co.*) et les autres (3Dfx en l'espèce) prétendent que pour l'instant ce n'est pas intéressant.

Voyons les choses posément. Par rapport au *bus* PCI, l'AGP fait passer le débit théorique entre la carte et le système de 133 Mo/s à 528 Mo/s. Dans la pratique, il est difficile d'atteindre ce

Dans la Dimension Creative, vous ne jouez pas, vous vivez le jeu

Imaginez un monde où les jeux sont si réels qu'il est impossible de distinguer l'imaginaire de la réalité. Imaginez un monde où la dernière technologie de cartes graphiques 3D vous procure une expérience visuelle si riche et prenante que l'effet se prolonge même après la fin du jeu. Arrêtez d'imaginer. Dès que vous verrez le nom Creative, vous entrerez dans la Dimension Creative. Votre PC ne sera jamais plus le même. Appelez le 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.

3D Blaster Voodoo2 :

- Carte additionnelle 3D
  Vient en complément de votre actuelle carte 2D ou 2D/3D pour la meilleure accélération du marché
- Processeur 3Dfx Voodoo2 pour les jeux les plus rapides !
- Délivre 180 millions de texels par seconde
- Trois fois le taux d'affichage de la première génération Voodoo1
- Une offre complete de superbes jeux 3D

3D Blaster Banshee :

- Carte graphique PCI 2D et 3D
- Processeur Banshee de 3Dfx base sur la technologie Voodoo2
- Affichage 2D et accélération video ultra-rapide
- Accélération 3D redoutable dans les jeux
- 16 Mo de SDRAM, résolution de 1600 x 1200
- Compatible Direct 3D, Glide, OpenGL, soit 100% des jeux
- Offre logicielle complète

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

Cartes son | **Cartes graphiques** | **Haut-parleurs** | **PC-DVD** | **Video**

● Motocross Madness : c'est beau en 1 280 x 1 024 32 bits !

● L'intérêt des couleurs en 32 bits se vérifie dans ces captures. À gauche, en 16 bits vous constaterez que le halo lumineua n'est pas correctement rendu.

taux, mais avec les derniers Pentium II et sur carte mère BX on s'en approche. Pour le traitement du signal, cet accroissement ne sert effectivement à rien. Ce n'est qu'associé à l'*executive mode* que le bénéfice apparaît. Cette fonction permet d'utiliser la mémoire centrale de l'ordinateur (la RAM) pour stocker des textures qui seraient plus grosses que la mémoire de la carte.

3Dfx argumente que le transfert depuis le *bus* AGP est trop lent et qu'avec les 16 Mo de sa Banshee, ce n'est pas utile. Oui et non. Pour certains jeux, comme les courses de voiture, ce type de texture n'est effectivement pas envisageable, mais pour le *doom-like*, le jeu d'aventure ou encore le *tomb raider-like*, pourquoi pas. *Unreal* utilise déjà jusqu'à 50 Mo de textures ! Ce sera toujours bien plus rapide que de *swaper* sur le disque dur. Certes les constructeurs de 3Dfx ont raison de dire qu'aujourd'hui après une année d'existence l'AGP n'est que peu utilisée. Mais dans un futur proche cela risque fort de changer. Alors pourquoi se fermer les portes du progrès ? Si la technologie existe, qu'elle est exploitable et que vous avez payé pour l'avoir sur votre PC, autant s'en servir, non ? Je pense que 3Dfx mène un combat d'arrière-garde qui cache plutôt un retard technologique en la matière. L'AGP 4x qui arrive cette année devrait définitivement mettre fin à la polémique et assurer des vitesses de transfert satisfaisantes. Pour l'heure, le 2x est la norme. Sachez que le futur Banshee AGP n'est que 1x et ne gère pas l'*executive mode*. Il ne sert donc à rien d'autre qu'à s'insérer dans le *bus* AGP sans l'exploiter. Le Riva TNT exploite pleinement le mode AGP 2x.

Au final, j'achète quoi ?

Il faut fondamentalement distinguer deux options. Soit vous avez un PC à base de Pentium ou de K6 soit vous avez un Pentium II. Dans le premier cas vous ne disposez pas de l'AGP. Il vous faut une carte PCI. Comme 3Dfx produit les *chips* 3D qui exigent le moins de puissance, c'est vers eux que je vous renvoie. Plus précisément, je vous conseille le Banshee. Vous aurez pour 1 000 francs une excellente 2D et une bonne 3D qui tirera le maximum de votre « petit » PC. Je ne recommande plus le Voodoo 2 car les résolutions et le prix font pencher la balance vers le Banshee. Si vous voulez acheter un Pentium II ou que vous voulez en changer la carte 3D, c'est de l'AGP qu'il vous faut. Actuellement, votre choix devrait se porter sur une carte à base de Riva TNT. Si vous êtes patient, attendez notre numéro du 10 décembre pour savoir si le Power VR 2 ou le Permedia 3 ou encore le ATI Rage 128 sont encore plus performants. Seuls les plus fortunés qui ne veulent exclure aucune technologie ajouteront encore à cela une ou deux Voodoo 2. ■

LES COULEURS 32 BITS

Passer de milliers de couleurs (16 bits) aux millions de couleurs (32 bits) peut paraître futile. Seulement en 3D, comme la scène est en mouvement, la finesse visuelle est largement perceptible. C'est plus beau, mais moins rapide, comme le montre le tableau ci-dessous. Seul le Riva TNT gère le mode 32 bits.

Exemple de performances pour le passage en 32 bits

Ces mesures ont été effectuées sur un PC équipé d'un Pentium II 400 et d'une carte Diamond TNT.

	Incoming		Forsaken	
Résolution	16 bits	32 bits	16 bits	32 bits
800 x 600	73,3	50,4	136,64	76,4
1 024 x 768	49,2	29,7	81,8	41,3

Monster 3D II
Accélérateur graphique

Monster Sound
Accélérateur audio

Stealth II
Carte graphique

Viper
Carte graphique

Fire GL
Carte graphique professionnelle

FirePort
Contrôleur SCSI

SupraExpress
Modems interne et externe

Sonic Impact
Carte son

Et si vous releviez le goût de votre PC ?

Aujourd'hui l'informatique, c'est comme la cuisine : il y en a des fades et d'autres plus relevées. Alors, pour tous les amoureux du goût et des saveurs épicées, Diamond Multimédia propose une large gamme de périphériques qui donnera du piquant à votre PC. Cartes accélératrices Monster 3D II, cartes son Monster Sound et Sonic Impact, cartes graphiques Viper ou encore modems SupraExpress, voilà de quoi mettre le feu à votre PC et connaître enfin les sensations fortes dont vous rêviez.

REVENDEURS : **Magasins Boulanger, Carrefour, FNAC, hypermarchés Géant, Surcouf et tous les bons revendeurs informatique.**

Diamond Multimédia Systems France
122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France
Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01

88S multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333,
00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175,
Numéris 00-49-8151-266334 America Online (keyword : DIAMOND)

Arrow Computer, Tél. : 01 60 92 60 00
Banque Magnétique, Tél. : 01 39 33 98 00
High Tech Services, Tél. : 04 42 20 59 59
Ingram Micro, Tél. : 03 20 88 58 00
Karma, Tél. : 01 46 74 56 56

Toutes les marques citées sont des marques commerciales ou des marques déposées de Diamond Multimédia Systems.

Accelerate your world.*
*Pour un monde qui va plus vite

http://www.diamondmm.de

Le Riva TNT

LE prédécesseur du Riva TNT, le Riva 128, avait plutôt terni l'image de marque de nVidia en France. En effet, ce *chipset*, bien que très rapide, utilisait certaines méthodes peu conventionnelles pour arriver à ses fins, ce qui provoquait des problèmes d'affichage dans quelques jeux, et non des moindres (*Tomb Raider 2*, *Battle Zone* par exemple). Avec ce nouveau *chip* c'est tout autre chose, en effet, il offre une puissance sans compromis. Le nVidia Riva TNT dispose d'une architecture entièrement 128 bits. Cadencé à 90 MHz, il délivre une puissance brute de 180 mégapixels/s, soit l'équivalent de deux Voodoo 2 en mode SLI (en théorie du moins). Sa mémoire est cadencée à 110 MHz, ce qui lui procure une bande passante de 1,76 Go/s.

7 millions de transistors

Du côté de la 3D, aucune des fonctions primordiales, que ce soit pour le présent ou le futur, n'est mise de côté. Tout d'abord, le Riva TNT gère l'AGP en mode 2x, ce qui lui procure une bande passante maximale de 28 Mo/s pour stocker des données en mémoire centrale, comme les textures, lorsque la mémoire vidéo n'est plus suffisante. De même, le TNT est capable de calculer en mode *True Color* (32 bits) et il dispose d'un *Z-Buffer* 24 bits, ce qui n'est pour le moment pas vraiment un avantage... Mais qui sait, l'évolution des jeux étant tellement rapide, un affichage 16 bits fera bientôt figure d'ancêtre. Que ce soit en 16 ou en 32 bits, le TNT offre toujours une qualité graphique parfaite. L'image est nette et contrastée sans aucun défaut d'affichage. Le *bump mapping* est quant à lui géré de manière totalement *hardware* et il devrait apporter une touche de réalisme indéniable dans les futurs jeux. Un des points clés du TNT est le TwiN Texel. Il s'agit en fait d'une *pipeline* qui permet au TNT de traiter simultanément deux textures, et ainsi de faire du dual-texturing en une seule passe sous *DirectX 6* et *OpenGL*. Bien entendu, pour le moment, la différence n'est que peu significative car peu de jeux utilisent cette fonction (seuls *Quake II* et *Unreal* pour le moment), mais le tout nouveau *DirectX 6* gère cette fonction et il est plus que probable que bon nombre de jeux l'utiliseront en 1999, il vaut donc mieux prévenir que guérir... Le TNT est parfaitement compatible avec *DirectX 6* et *OpenGL* jeu. En revanche, il ne gère pas toutes les fonctions OpenGL professionnel. Ne comptez pas l'utiliser avec *LightWave* sous Windows NT.

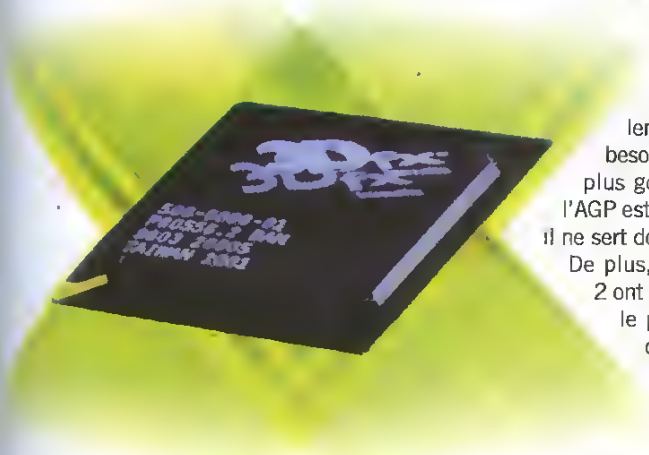
Les performances 2D du *chip* sont exceptionnelles, même en haute résolution, et le RamDac de 250 MHz permet d'utiliser de hautes résolutions, tout en conservant un taux de rafraîchissement minimum. Au chapitre des regrets, on notera l'absence d'une accélération MPEG 2 plus importante (gestion du *motion compensation* par exemple), ce qui aurait fait du Riva TNT un *chip* quasiment parfait, car il faut au minimum un Pentium II 300 afin de disposer d'une lecture fluide.

● Tonic Trouble utilise jusqu'à 10 Mo de textures.

LE TNT+

À peine sorti, Riva prévoit déjà une version évoluée du TNT pour début 1999. Le Rivo+ passera en technologie 0,25 microns. Il pourra donc être cadencé à 125 MHz contre 90 aujourd'hui. Cette accélération à elle seule devrait assurer 30 % de performances en plus. Par ailleurs, le TNT pourrait basculer en AGP 4x ce qui en ferait le premier chip à exploiter les nouvelles cartes mère dédiées au processeur Intel Katmaï qui sortira en avril.

La 3Dfx Banshee



AVEC la Banshee, 3Dfx revient en force dans le monde des cartes 2D/3D. Le premier coup d'essai de 3Dfx, le Voodoo Rush, avait échoué il y a deux ans environ. En effet, les cartes dites Voodoo Rush étaient en fait composées de deux *chips*, d'une part un *chipset* peu performant en 2D provenant de chez Alliance, et d'autre part le Voodoo Rush de 3Dfx, qui n'était en fait qu'une version *light* du Voodoo Graphics afin de le rendre compatible avec le *chip* Alliance.

Avec la Banshee, 3Dfx n'a pas voulu récidiver et a donc développé le *chip* de A à Z, aussi bien la partie 2D que 3D. Le Banshee est pour le moment (un « Banshee 2 » étant prévu pour mars-avril 1999) cadencé à 100 MHz, tout comme sa mémoire vidéo, d'où une bande passante de 1,6 Go/s. Le taux de remplissage s'élève à 100 mégapixels/s, ce qui rend la Banshee plus performante qu'une Voodoo 2 (90 mégapixels/s), du moins en théorie. La partie 3D du Banshee reprend celle du Voodoo 2, ce qui a ses avantages et bien sûr ses inconvénients. Pour les avantages, on retiendra bien entendu la compatibilité *Glide*, l'API propriétaire de 3Dfx qui reste encore bien implantée malgré l'assaut de Microsoft avec *DirectX*. Tous les jeux Glide qui fonctionnent avec un Voodoo 2 marchent aussi avec le Banshee. La vitesse est même légèrement supérieure au Voodoo 2. Du côté des inconvénients, il y a de quoi dire. Ainsi, la profondeur de couleurs est limitée à 16 bits et le Banshee, tout comme le Voodoo 2, ne sait pas faire le *bump mapping* de manière totalement *hardware*, le système a donc besoin d'une émulation logicielle bien plus gourmande en ressources. Enfin, l'AGP est géré en 1x sans mode *executive*, il ne sert donc strictement à rien.

De plus, certaines fonctions du Voodoo 2 ont été abandonnées. En effet, c'était le premier *chipset* à introduire ce que l'on appelle le *multitexturing*, une technique permettant de traiter plusieurs textures (en l'occurrence deux pour le moment, et quatre pour les *chips* de fin 1999). Sur le Voodoo 2 cela était possible grâce à la présence de deux TMU (*chip* dédié au traitement des textures). Malheureusement, un tel système (deux *chips*) coûte cher, alors le Banshee en est dépourvu ; il lui faudra donc deux cycles d'horloge pour faire ce que le Voodoo 2 faisait en une seule passe tout comme le TNT.

La 2D du Banshee est très rapide. Elle est en effet assurée par un moteur 128 bits qui incorpore aussi toutes les fonctions Windows de base (GDI) en *hardware*, ce qui évite de perdre inutilement du temps avec les pilotes. Même si cela n'a plus grande utilité à l'heure actuelle, sachez que le moteur VGA du Banshee est lui aussi 128 bits, une première, ce qui en fait le *chip* le plus rapide sous DOS... Le *chip* accélère également la décompression MPEG 2, en théorie du moins puisqu'il ne gère pas le *motion compensation*.

Le premier chip 2D/3D de 3Dfx.

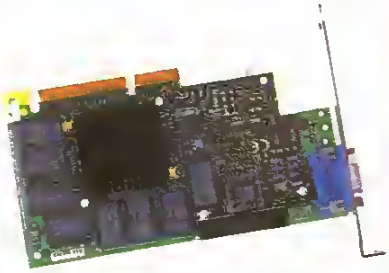
D'AUTRES CARTES À BASE DE BANSHEE ET DE TNT

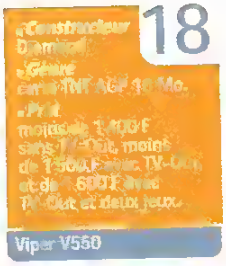
D'autres constructeurs ont prévu de sortir des cartes à bases de ces nouveaux processeurs que sont le 3Dfx Banshee et le nVidia Rivo TNT. On citera d'une part Creative Labs qui devrait proposer sous peu la 3D Blaster Riva TNT 16 Mo pour 1500 francs avec Incoming et Forsaken, ainsi que la 3D Blaster Banshee 16 Mo, une carte à prix très serré puisqu'elle sera vendue moins de 900 francs.

N'oublions pas non plus Diamond qui sortira également une Banshee en complément de son offre TNT, en l'occurrence la Monster Fusion, pour 1 100 francs.

● **Speed Busters, beau, fun... et optimisé Glide !**

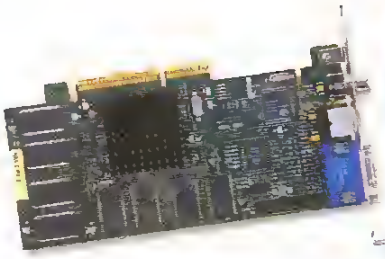
DIAMOND





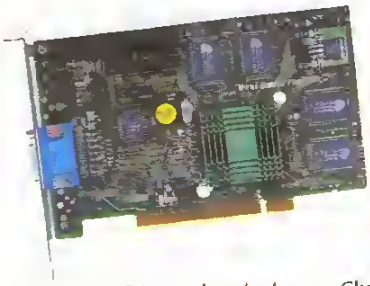
La carte Diamond obtient les meilleures performances, pour une raison très simple. Alors que nVidia conseille de faire tourner le TNT à 90 MHz, la Diamond fonctionnait à 95 MHz, un peu comme les Voodoo 2 de la même marque. Bien entendu, la contrepartie se situe dans la chaleur dégagée par la carte, qui est légèrement plus importante, il faut choisir... Diamond propose également la Viper V550 16 Mo au format PCI. Les pilotes sont très complets et conviviaux. Une carte idéale pour un Pentium II AGP.

STB



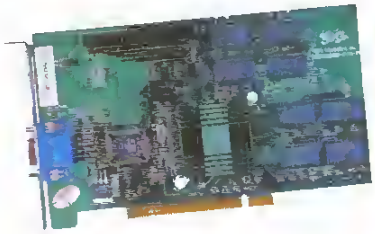
Sans être la plus performante des TNT, la Velocity 4400 de STB (qui tourne à 90 MHz comme le préconise nVidia) n'accuse pas pour autant un retard dramatique. Respecter les indications de nVidia permet de dégager moins de chaleur et augmente sa durée de vie. La carte dispose en standard de sorties S-Video et Composite, afin de pouvoir jouer sur votre « moniteur 29 pouces ». Comme d'habitude, les pilotes certifiés sont d'une stabilité exceptionnelle. Si vous avez un Pentium II AGP, voilà la carte qu'il vous faut !

GUILLEMOT



Guillemot ne fait pas dans la dentelle. La carte est très proche du design original de 3Dfx, tout comme les pilotes qui sont juste remis à la sauce Guillemot (ajout... des logos). Au final, on obtient une carte vidéo performante au format PCI, dotée de 16 Mo de mémoire vidéo, compatible Glide et nécessitant peu de puissance CPU, le tout pour moins de 1 000 francs. Une version AGP suivra d'ici un mois, mais elle ne sera d'aucun intérêt. La Phoenix est à réserver aux PC anciens en PCI, qu'on se le dise.

METABYTE



Comme d'habitude, ce sont les pilotes et non le matériel qui font la différence. En effet, ceux-ci permettent d'atteindre le 2 000 x 1 500 en 2D et le 1 920 x 1 440 en 3D. Dommage que ces résolutions « élevées » soient inaccessibles à 95 % des moniteurs... Il est également possible d'utiliser le système de vision stéréoscopique testée le mois dernier sur le Voodoo 2 de Wicked 3D. La Vengance est une solution d'upgrade idéale pour « petits » PC en PCI.

Les performances (800 x 600 16 bits) des cartes (en images par seconde)

	Quake II		Incoming		Forsaken		Tonic Trouble		Combat Flight Simulator	
Carte	PII 233	PII 400	PII 233	PII 400	PII 233	PII 400	PII 233	PII 400	PII 233	PII 400
Diamond 3Dfx 2	50	56,5	43	57,2	91,3	95,48	33	56	35,6	55,6
Diamond TNT	45,5	62,3	43,9	73,3	118,6	136,64	34	59	34,4	58
STB TNT	44,9	61,8	40,5	69,4	115	131,5	34	59	34,4	57,6
Guillemot Banshee	37,3	41,3	42,6	68,8	114,8	135,7	33	54	20,3	32,2
Metabyte Banshee*	37	41	42,4	66,2	115	137,2	33	54	21,2	33

* Les pilotes que nous avions n'étant pas finalisés, on peut s'attendre à des performances accrues.

Les résultats illustrent bien notre propos. Si le Banshee talonne le TNT dans les jeux actuels dès que les nouvelles technologies entrent en jeu, il est largué. Dans *Quake II*, le premier jeu qui utilise le multitexturage, le TNT exploite son *twin-texel engine*. De même avec *Combat Flight Simulator*, un des premiers jeu *Direct3D 6*, le Banshee est à la traîne.

METABYTE

Vous voulez :

Jouer à des résolution et des taux de rafraichissements jamais atteints avec une carte Voodoo2
Brancher votre carte Wicked3D Voodoo2 en mode SLI avec n'importe quelle autre carte Voodoo2 en 8 ou 12 Mo.
Pouvoir jouer à vos jeux favoris en stéréovision *.

Ne cherchez plus ! la carte Wicked3D Voodoo2 et ses drivers exclusifs Re2Flex peut le faire !

- 12 Mo de mémoire EDO
- Résolution maxi
- 1024 x 672 avec Z-buffer (1 carte)
- 1024 x 1024 avec Z-buffer (mode SLI)
- Taux de rafraîchissement de 56 à 160 Hz

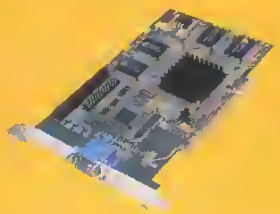
* Avec le kit WickedVision vendu séparément

PC FUN (oct 98) : 19/20

GEN 4 (Sept 98) : ★★★★★

de stéréovision WickedVision H3D

Wicked3D Vengeance à base de Voodoo Banshee 16 Mo



METABYTE FRANCE
Tel. : 01-45-57-70-66
Site Internet : www.wicked3d.com

©1998 Metabyte Inc tous droits reserves Metabyte et Wicked3D sont des marques déposées de Metabyte Inc©
Voodoo2™ est une marque deposée de 3Dfx Interactive™
Toutes les marquescitées sont des marques déposees par leurs propriétaires respectifs
Photos non contractuelles
Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis

LA FIN DE LA GUERRE DES NORMES

Comparatif de cinq modems à la norme V90

Ça pas à tortiller, l'accès confortable à Internet réclame des débits de plus en plus importants. Ça tombe bien, nos amis technicas nous ont bricolé une nouvelle norme baptisée V90, qui permet de pédaler sur les pistes de l'univers cyberactif à 56 kbps !

Par Julien Villeret

DEUX titans se sont longtemps opposés dans la bataille du « CéMoiL'premier, nanananananère », j'ai nommé U.S. Robotics (3Com depuis peu) et le fabricant de puces Rockwell. Ils ont développé, chacun dans leur coin, deux technologies qui permettent aux modems de communiquer à la vitesse de 56 kbps sur une simple et bonne vieille ligne téléphonique. Le premier a appelé ce protocole le X2, et le second K56Flex.

Le problème, c'est que les fournisseurs d'accès à Internet, et plus encore les consommateurs avisés que nous sommes, les ont renvoyés dos à dos : le marché du modem étant par habitude ultra-standardisé, faire cohabiter deux normes incompatibles passe pour un « foutage de gueule » des plus provocants. C'est pourquoi, une autorité indépendante, l'ITU, consacrée aux standardisations dans le monde des télécommunications, a défini une norme commune. Évidemment, histoire d'essayer de devenir la norme officielle, les constructeurs y ont travaillé d'arrache-pied.

Mais c'était bien mal connaître nos amis costard-cravate de l'ITU. Pour ne pas faire de jaloux, ils ont pris un peu chez 3Com, un peu chez Rockwell et ont fondu les protocoles X2 et

K56Flex. Ainsi naquit la norme V90. Cela signifie que, théoriquement, deux modems compatibles V90, quelle que soit leur marque, seront capables de communiquer entre eux. Pourquoi « théoriquement » ? Séquence explications...

Comme c'est t'y k'ça marche ?

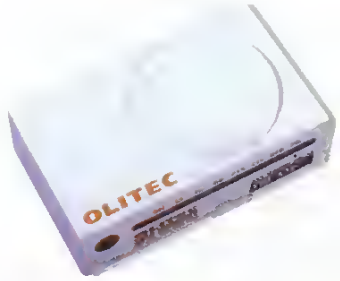
La norme V90 s'appuie sur le fait qu'aujourd'hui, la majorité des fournisseurs d'accès Internet sont reliés par des lignes numériques aux centraux de France Télécom. Cela n'a rien d'extraordinaire, toutes les entreprises de taille respectable font aujourd'hui appel à ces liaisons. Ainsi, les données transmises par les lignes téléphoniques sont numérisées sur une grande partie de leur trajet. Seul le lien entre votre central téléphonique et votre habitation est analogique. Comme la bande passante du numérique est bien plus large, il est donc possible de l'exploiter (Fig. 1).

Ces nouveaux modems permettent donc de descendre des données à 56 kbps (du fournisseur d'accès vers chez vous), et d'en remonter à 33,6 kbps (de chez vous vers le fournisseur). Cette disparité provient du fait que la conversion numérique-analogique se passe sans dégradation notable du signal, alors que la conversion analogique-numérique, si. Mais, ce n'est pas un problème, puisqu'avec Internet, on reçoit beaucoup plus d'informations que l'on en émet. Pour revenir à notre question de tout à l'heure, cette histoire d'utilisation des capacités numériques du réseau empêche deux modems V90 de dialoguer directement à 56 kbps, entre chez vous et un pote du Larzac par exemple. Car aux deux bouts, vous êtes en analogique (Fig. 2). Aujourd'hui, seuls les services d'accès de type fournisseurs Internet permettent donc de déployer cette technologie, puisqu'ils ont les moyens d'utiliser des liaisons numériques avec l'opérateur de télécoms, liaisons permettant une seule et unique conversion du signal (voir illustration). Je sais, tout cela est un peu technique, mais voilà encore une tranche de culture générale qui vous fera briller en société. Reste que ça n'est pas facile à caser.

Et ça marche vraiment ?

Ça, ce n'était pas la question à poser. En effet, la vitesse de 56 kbps est purement théorique. Dans le cadre d'une utilisation réelle, les parasites de la ligne, la qualité des convertisseurs, l'éloignement de votre domicile par rapport au central de France Télécom empêchent l'obtention de tels résultats. En général, 50 kbps est un maximum ultime (que je n'ai jamais observé) :

Pot de yaourt adapté + ficelle numérique = 56 K.



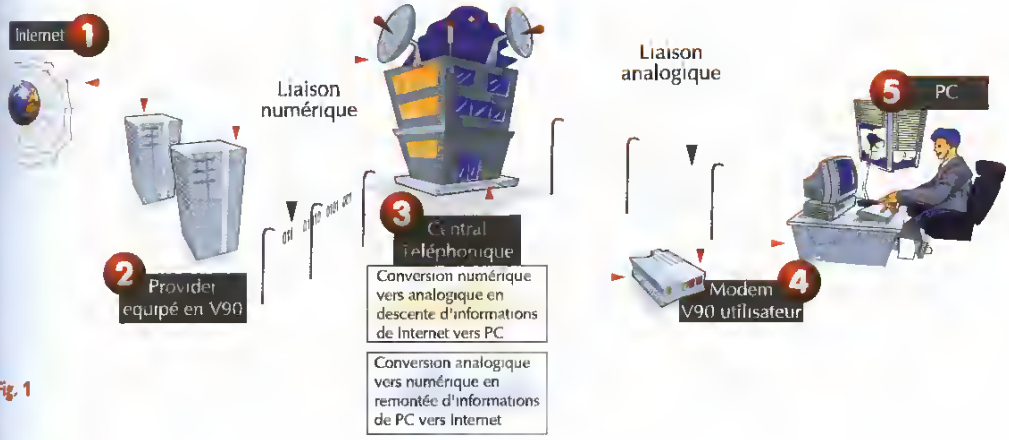


Fig. 1

Comparatif de modems à la norme V90

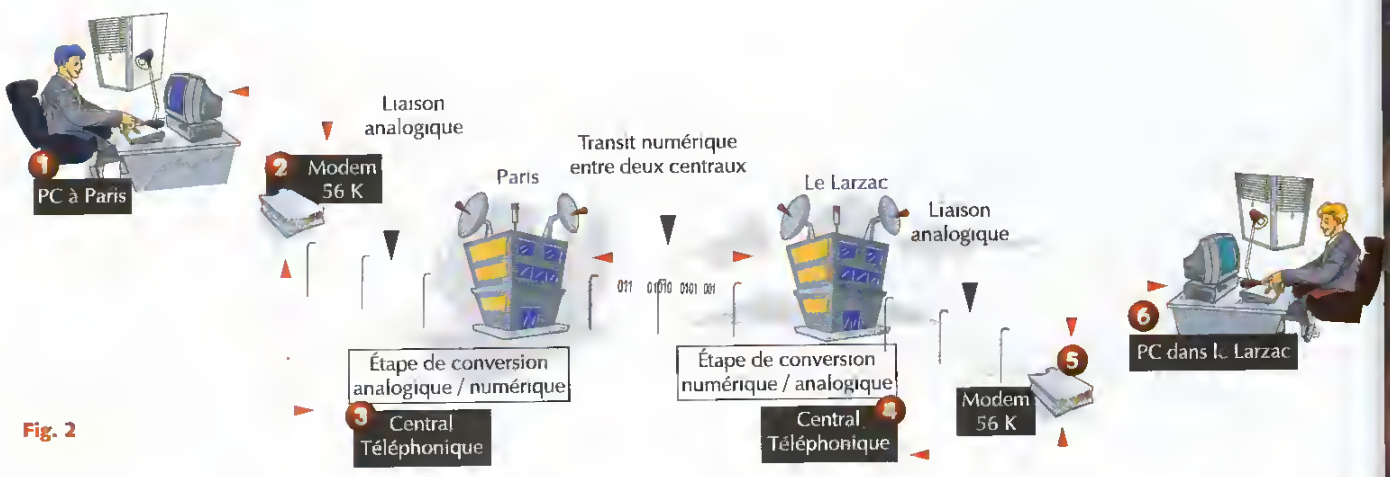


Fig. 2

dans certains cas, votre ligne ne permettra même jamais d'obtenir plus de 33,6 kbps, et le plus souvent une vitesse proche des 40 kbps. Rien ne permet de le savoir à l'avance : il faut tester... et prier.

Si, avec votre ligne téléphonique couplée à un modem classique, vous n'avez jamais réussi à dépasser 21,6 kbps, il serait sage d'abandonner l'idée d'acquérir un modem V90 : cela ne vous apportera rien de plus. Par ailleurs, pour pouvoir exploiter cette norme, faut-il encore que votre fournisseur d'accès en soit doté. Sinon, rien, nada, que dalle. Et ils sont pour l'instant encore peu nombreux à s'être équipés, même si le mouvement devrait s'accélérer dans les semaines qui viennent en raison de la standardisation du protocole.

Le n[illegible]e matos !

Pour accompagner cette présentation, nous avons testé cinq modems compatibles V90, de marques connues et d'autres qui le sont un peu moins. Mais, avant tout, sachez que dans certains cas, votre modem actuel est capable de faire du V90 en le mettant simplement à jour grâce au téléchargement d'un *patch*. Bon, faut pas rêver. Seuls les produits professionnels haut de gamme et la majorité des boîtiers déjà compatibles X2 et K56Flex peuvent évoluer vers la nouvelle norme. M'enfin, il convient de le préciser : je t'ai reconnu, techno-victime de lecteur que tu es. Grâce à ce paragraphe, je t'ai fait économiser près de 1 200 francs. Je prends 10 % de comm', *as usual*...

Méthodologie [illegible]

Notre comparatif repose sur cinq points distincts : les capacités techniques du modem, la présentation et l'ergonomie d'utilisation, la quantité et la qualité des logiciels livrés, l'installation et la prise en main (câbles, documentation, etc.), et enfin la vitesse que nous avons réussi à atteindre. Toutefois, ce dernier point n'est pas considéré comme déterminant, pour une raison toute simple : un modem peut se comporter abominablement dans certaines conditions, et formidablement dans d'autres. Ainsi, la ligne téléphonique que nous avons utilisée, bien que très récente et reliée à un central proche de moins de 2 km, influe grandement sur les résultats. Vous n'avez pas la même chez vous, ce n'est donc pas comparable. Ensuite, le fournisseur d'accès chez qui nous avons effectué ces tests n'est pas forcément le vôtre. Donc, les plus mauvais dans notre test peuvent se révéler les meilleurs dans d'autres conditions. Il faudra attendre quelques mois avant que les caractéristiques majeures se stabilisent pour tous les produits. C'est d'ailleurs tout l'intérêt des mémoires Flash, présentes sur tous les modems testés, qui permettront leur mise à jour gratuite, au fil des améliorations.

Pour être complets, précisons que les indications de vitesse ne sont pas celles indiquées par Windows à la connexion, mais issues de nos propres calculs effectués suite au transfert global d'un fichier de 4 Mo et de dix fichiers de 100 Ko. En effet, le V90 s'adapte en permanence à la tenue de la ligne téléphonique. Une mauvaise vitesse de connexion peut s'améliorer d'elle-même au fil d'un téléchargement, ou au contraire se dégrader, sans que l'on en soit explicitement averti.

Par ailleurs, précisons aux grincheux que les tests ont été effectué le même jour, dans les mêmes conditions et dans une plage horaire très calme en terme de trafic téléphonique. Enfin, pour la notation, nous avons clairement privilégié le rapport qualité/prix, en minorant volontairement les gadgets annexes (autonomie, synthèse vocale, télécommande, etc.) puisqu'un modem, c'est avant tout fait pour se connecter au Net. ■

Le V90, la norme qui met tout au Net.

ACTEBIS®

CONÇU POUR LE SIECLE PROCHAIN

REVENDEURS, contactez-nous!

SITE INTERNET :
http://www.actebis.fr ou
http://www.targa-online.com

intel inside pentium®II

Actebis propose aujourd'hui la gamme TARGA POWERLINE, micro-ordinateurs domestiques et semi-professionnels équipée des dernières technologies de l'industrie informatique :

Micro processeurs Intel® Pentium® II de 333 MHz à 450 MHz, disques durs ultra rapides, carte graphique AGP accélératrice 2D/3D..

Vous souhaitez une configuration spécifique, TARGA peut l'assembler pour vous grâce au concept BTO*.

Pour tout connaître sur les micro-ordinateurs TARGA et le concept BTO*, adressez-vous auprès de votre revendeur habituel ou consultez notre site Internet.

*BTO Build To Order (Fabrique à la demande)

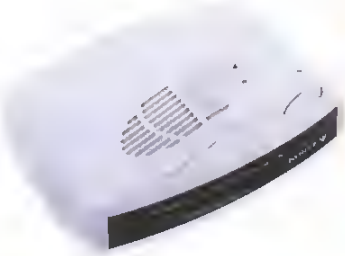
TARGA est une marque déposée d'Actebis GmbH + Co. Les logos Intel Inside et Pentium sont des marques déposées d'Intel Corporation

ZOOM

La bonne réputation de Zoom aux États-Unis est loin d'être usurpée : c'est du sérieux, garanti 5 ans. Ce modem est V90 bien sûr, mais aussi K56Flex. Il n'est pas autonome puisqu'il ne s'utilise que conjointement avec un PC. Toutefois, il offre les classiques fonctions de fax, téléphone main-libre, répondeur, boîte vocale, etc. Petite particularité : il intègre un composant destiné à le protéger de la foudre !

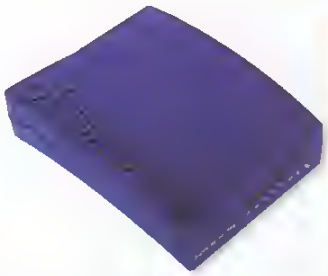
Les performances sont excellentes ! Nous avons relevé 43,5 kbps en moyenne, ce qui est particulièrement rare. Les conditions, à l'instant de notre test, étaient peut-être très favorables. De plus, aucune rupture de ligne n'est intervenue et la connexion est très stable.
Parmi deux ou trois bricoles pas vraiment fascinantes, Zoom offre le logiciel Communicate! LITE. Il est très beau, et surtout bien agréable à utiliser. Mais, de par sa nationalité américaine, il n'intègre pas le Minitel qui est toutefois géré par un autre logiciel offert : l'incontournable TimTel. Le tout est complété par deux offres d'accès à AOL et Compuserve.
Les deux manuels livrés sont assez détaillés, simples et agréables à consulter. Toutefois, de petits feuillets de correction ou d'ajouts font un peu désordre. À noter qu'un micro cravate et un casque oreillette sont offerts, ce qui fait toujours plaisir. Par contre, pas d'adaptateur 9/25 broches de livré. Enfin, son look fait tout de suite penser à des films comme Wargames par exemple : moche, mais sérieux et solide. Très informatif, son panneau avant dispose de quatorze leds, accompagnées d'un bouton marche/arrêt pour une fois très accessible. Enfin, outre les connecteurs habituels, on trouve une sortie son et une entrée micro.

KORTEX



Sans surprise, ce produit ne sort pas vraiment du lot même s'il est bien homogène. Les fonctionnalités sont des plus classiques : fax, voix, données et Minitel. Il n'est pas autonome, et donc réclame un PC allumé pour servir de répondeur ou encore de téléphone main-libre. Et comme la majorité de ses contemporains, il accepte indifféremment le V90 et le K56Flex.
Les performances restent correctes, puisque nous avons relevé une moyenne de 39 kbps, similaire à celle relevée chez Diamond. Toutefois, ce modem a un peu tendance à « décrocher », mais cela est peut-être dû au fait que le V90 n'était pas finalisé sur la version que nous avons reçue.
Pour la gestion quotidienne, c'est WinPhone Classic v2.0 qui s'y colle : nous ne répéterons pas tout le bien que nous pensons de ce produit. À côté, l'acheteur trouvera des kits de connexion gratuite d'une durée d'un mois à AOL, Club Internet, Infonie, ainsi qu'à Magic Online.
Une seule documentation, claire, simple et complète. Un peu technicienne et rabat-joie, mais bon, on va pas chipoter. À part cela, Kortex assure le minimum, c'est-à-dire un câble 9 broches pour le PC et un câble de liaison sonore. Point barre.
On aime ou on n'aime pas le look soviétique, mais bon : le boîtier blanc cassé donne une impression de solidité, un peu amoindrie par la sonorité idiote du ressort placé sous le bouton marche/arrêt. Neuf leds sont présentes en façade, et il dispose d'entrées/sorties sonores : bref, du classique correct.

DIAMOND



Rien que du basique dans ce modem : transmission de données, fax, Minitel et fonctions vocales (téléphone et répondeur) sont proposés. Il n'est pas autonome et n'est même pas équipé de sorties audio : c'est le PC qui fait tout. Par contre, en plus du V90, il supporte le K56Flex et pourra accueillir une technologie baptisée Shotgun, consistant à coupler deux modems pour atteindre 112 kbps théoriques. Côté performances, il se comporte plutôt bien, puisque nous avons relevé une moyenne à 39 kbps. De plus, la connexion est globalement stable.
Un seul logiciel gère toutes les fonctions du produit : la suite de communication Trio. Même si elle est assez jolie et efficace, elle n'égale pas les performances de WinPhone. Toutefois, son aspect multilingue intéressera les Polonais et les Slovènes, entre autres. Concernant l'offre gratuite d'essai Internet, c'est Compuserve qui s'y colle.
La prise en main est des plus décevantes. Tout d'abord, la documentation est indigente, puisqu'elle se résume à sept pages, certes assez claires, perdues dans un booklet polyglotte. Pour apprendre à vous servir de la suite Trio, il faudra lire l'aide en ligne. Les débutants apprécieront. De plus, le câble de liaison série qui est livré est en 9 broches, sans qu'aucun adaptateur ne soit fourni. Enfin, le boîtier est conçu dans un beau plastique bleu légèrement granité, avec la marque « Diamond » apparaissant en relief. Huit leds renseignent l'utilisateur sur l'état du modem.

OLITEC

Impressionnant sur le papier, mais parfois instable dans la réalité : allez monsieur Olitec, encore un petit effort. Les capacités du Self Memory 56000 Vgo & K56Flex sont démentielles. Entièrement autonome, il est capable de recevoir et de stocker fax et messages, mais aussi d'aller rapatrier des e-mails (pour peu que vous utilisiez World-Net). Il parle, genre : «Vous avez reçu cinq messages et deux fax.» Il gère la présentation du numéro, et se manipule entièrement via une télécommande livrée ! Ouah !

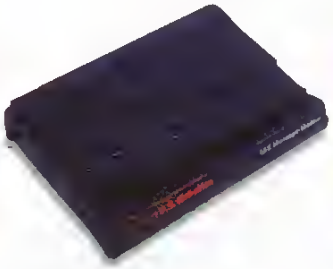
Les performances, 38 kbps, restent correctes, mais ne sont pas vraiment au top. Quant aux connexions, elles n'ont pas toujours été stables, quand elles ont bien voulu s'effectuer.

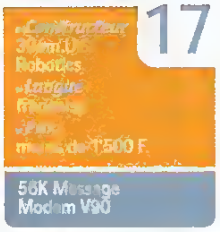
L'offre logicielle est plutôt restreinte : outre les pilotes, on trouve dans la boîte le logiciel Olifax voix Windows, qui accompagne les capacités du modem. Il n'est pas démentiel, mais assez efficace quand il ne plante pas. La sempiternelle offre d'accès Internet est assurée par Infonie, et quelques bricoles comme Netscape sont offertes.

Un petit dépliant de démarrage sert de point de départ à l'installation. Il est très bien conçu, mais peut-être un peu touffu pour l'utilisateur néophyte. Des instructions plus détaillées sont proposées sur CD-ROM. À noter la présence d'un micro main-libre sur pied. Par contre, si le câble 9 broches livré ne vous convient pas, vous devrez acheter un adaptateur !

Le boîtier blanc est tout petit, et finalement plutôt esthétique. Il intègre un haut-parleur ainsi que des entrées/sorties audio. Enfin, neuf leds en façade sont présentes. À noter que la télécommande, très complète, peut même déclencher un appel téléphonique PC éteint.

3COM U.S. ROBOTICS





Ce modem Vgo est un produit homogène, abouti et performant. En plus des fonctions modem habituelles (données, Minitel et fax), ce produit est « vocal » en ce sens qu'il peut servir de téléphone main-libre, de répondeur et de boîte vocale. Sa spécificité est qu'il est capable de recevoir messages vocaux et fax de façon autonome, même PC éteint. Notez que pour écouter vos messages, il faudra avoir le PC allumé. Son boîtier gris anthracite est assez esthétique, malgré une impression de fragilité lorsqu'on le manipule. Il est équipé de huit leds en façade renseignant sur son état, ainsi que d'un bouton de réglage du volume sonore et d'une sortie audio.

En plus du Vgo, il est compatible avec la norme propriétaire X2 de 3Com, utilisée pour encore quelque temps par certains prestataires de service. Nous avons constaté une vitesse de 41 kbps, avec une assez bonne tenue de ligne et une connexion obtenue du premier coup. La prise en main est très réussie : deux manuels sont proposés. L'un est un guide rapide et simple pour utiliser immédiatement le produit, l'autre est beaucoup plus technique, destiné aux utilisateurs avancés. Les add-on sont tous là : casque audio, câble série et adaptateur 25/9 broches pour pouvoir relier le modem sur tous les PC. Outre les pilotes Windows 95, on trouve le logiciel Winphone Graphic V2.0, très beau et particulièrement bien pensé puisqu'il centralise toutes les fonctions. Mais c'est tout : seul un mois d'abonnement Internet gratuit chez Club Internet, AOL, Compuserve et Wanadoo relève la sauce. Enfin, le Message Modem est cher et il faut vraiment avoir l'utilité du fax PC éteint pour dépenser autant.

Constructeurs	Zoom	Kortex	Diamond	Olitec	3Com U.S. Robotics
Références	FaxModem 56Kx	Novafax Vocal Plus 56000	Supra EXPRESS 56ePRO	«Phone» Self Memory 56000 V90 & K56Flex	56K Message Modem V90
Autonomie	non	non	non	oui	oui
Données	oui	oui	oui	oui	oui
Minitel	oui	oui	oui	oui	oui
Fax	oui	oui	oui	oui	oui
Vocal	oui	oui	oui	oui	oui
Vitesse maxi	43,5 kbps	39 kbps	39 kbps	38 kbps	41 kbps
Prix (inférieur à)	900 F	760 F	800 F	1 400 F	1 500 F
Note	17	14	15	14	17

AVEC LE CÂBLE, ON NE REGARDE PAS QUE LA TÉLÉ

Par Julien Villeret

Disposer a domicile d'une connexion Internet permanente, illimitée et à très haut débit un délire de mégalo pété de thunes ? Tssss, vous n'y êtes pas, il suffit d'avoir la télé. Enfin, presque !

MES bons amis. Dans mon incommensurable mansuétude, je m'en vais vous conter comment vous pouvez devenir des nababs d'Internet pour un coût ridiculement bas : moins de 280 francs par mois, absolument tout compris. Cet *eldorado* a un nom : Internet par le câble. Oui, le câble, le même que celui qui arrive peut-être déjà dans votre salon pour vous abreuver en chaînes thématiques.

Principes de fonctionnement

Pour avoir accès à Internet par le câble, deux éléments sont requis. Premièrement, il faut que votre opérateur local propose ce service. Quelques sites sont déjà ouverts à travers la France, mais même si vous ne faites pas encore partie de ces privilégiés, sachez que tous s'intéressent de très près à cette technologie et s'apprêtent à la déployer. Pourquoi ? Tout simplement parce que ça peut rapporter plein de pognon, alors que distribuer des chaînes de télé, c'est pas vraiment Byzance question marge.

Deuxième élément requis : il faut s'abonner. Oui, je sais, c'est évident. Sauf qu'avec l'abonnement, l'opérateur vous loue (ou vous vend, si vous le souhaitez) ce que l'on appelle un « modem câble ». Ce dernier, au lieu de se brancher sur la prise du téléphone, vient directement se brancher sur la prise télévision qui arrive dans votre logement.

Pas d'inquiétudes, cela ne vous prive pas du tout des programmes télé. Il est tout à fait possible de surfer tout en regardant *Derrick* (Nda : Spéciale dédicace à notre Maître K. vénéré). Cela se comprend aisément quand on détaille le principe de fonctionnement du système. En effet, le modem est capable de recevoir et d'émettre des données sur un canal normal : à l'autre bout, au lieu de trouver un *tuner* qui émet un programme audiovisuel comme pour les autres canaux, se trouve un

« routeur », c'est-à-dire une interface qui permet de relier le réseau à Internet. Et roule ma poule.

Les performances

En théorie, ce type de système offre des débits de 10 Mb/s en descente (du serveur Internet à votre PC) et 768 Kb/s en montée d'informations (l'inverse). Et ce n'est pas complètement non-envisageable, dans la mesure où le modem est relié au PC en Ethernet (la carte adéquate est fournie) plutôt que par un port série, bien incapable d'atteindre 10 % de ces performances.

Pourtant, la réalité des choses montre qu'il faut être un peu plus modeste. Lyonnaise Câble par exemple, annonce 2 Mb/s pour son service Cybercâble : dans les faits, mieux vaut compter sur 1 à 1,5 Mb/s en local. C'est déjà proprement hallucinant, comparé aux 56 kbps qu'un modem peut atteindre dans l'idéal et aux 64 kbps d'une ligne Numéris.

En fait, les performances exactes ne peuvent être garanties pour deux raisons principales. Tout d'abord, il faut bien comprendre qu'au bout du réseau câblé se trouvent des lignes d'accès à Internet. Si elles sont bouchées, ça va ramer. Certes, les opérateurs promettent tous des capacités surdimensionnées, mais on sait que ce genre de discours ne résiste pas longtemps à la réalité des faits : les *providers* Internet classiques nous l'ont démontré maintes fois. Et puis, il faut dire qu'Internet rame aussi quelquefois.

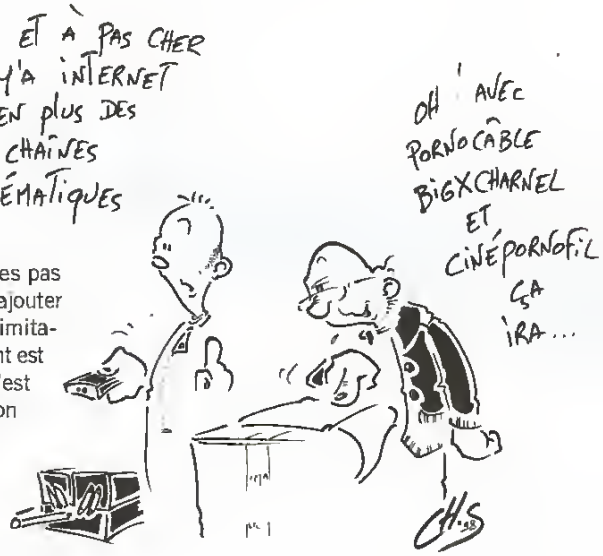
La deuxième raison est directement liée à la technologie employée. En effet, la bande passante est partagée entre tous les utilisateurs d'un « secteur », en général représenté par un pâté de maisons, un groupe d'immeubles ou une portion d'arrondissement. Ainsi, plus vos voisins seront branchés sur Internet en même temps que vous, plus les performances vont diminuer.

Pourtant, même avec ces bémols, les débits restent toujours incomparablement supérieurs à ce que nous connaissons déjà chez nous, particuliers sans le sou. Et pour un coût finalement minime.

Les tarifs et les offres

À l'heure actuelle, combien vous coûte Internet ? Entre 50 et 150 francs, rien que pour l'abonnement. Et en consommation téléphonique ? Une petite enquête non représentative constituée d'un panel comprenant moi, mon voisin et les copains-de-copains, démontre que nous lâchons entre 500 et 1000 francs par mois à France Télécom (le premier qui m'e-*mail* pour me dire que les factures, c'est tous les deux mois, je lui fais bouffer son slip : j'ai évidemment divisé par deux). Or, Internet par le câble, ça coûte environ 300 francs par mois tout compris, puisque cela ne consomme pas de téléphone : vous pouvez rester connecté 24 h/24, et tout ça pour le même prix.

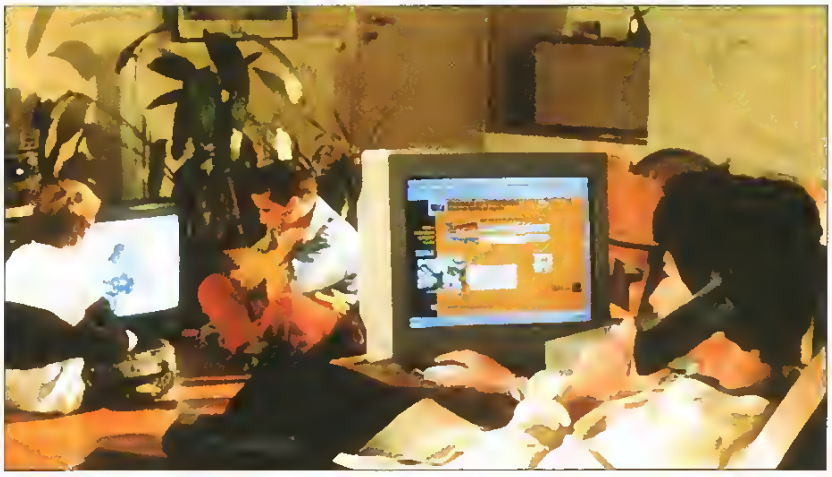
Selon les câblo-opérateurs, les tarifs sont variables. Pour prendre l'exemple de Lyonnaise Câble, le plus avancé dans ce domaine, son offre de base correspond à 248 francs TTC par mois, location du modem compris. Et si vous n'êtes pas déjà abonné à la télé, il faut rajouter 40 francs par mois. Seule limitation : à ce prix, le trafic montant est limité à 125 Mo par mois. C'est beaucoup pour une utilisation Web, même intensive : vous pouvez télécharger autant que vous voulez, vous aurez du mal à dépasser le quota. Par contre, cela limite énormément les possibilités de téléphonie par Internet et autres visioconférences : est-ce vraiment innocent ?



À titre d'information, rappelons que les opérateurs comme Lyonnaise Câble ont déjà ouvert des services de téléphonie classique sur certains réseaux et prévoient de le faire partout en France... Toutefois, si vous êtes vraiment gourmand, d'autres formules un peu plus chères offrent une marge de manœuvre plus importante, une IP fixe, etc.

Les zones couvertes sont extrêmement variées. Citons des villes comme Strasbourg, Chambéry, Nice, Annecy, Besançon, Hérouville, Le Mans, Orléans, etc. À part Lyonnaise Câble, dont nous avons déjà parlé, d'autres opérateurs s'intéressent de très près à la chose et prévoient un déploiement progressif sur les différentes villes qu'ils gèreront au cours de l'année 1999 : citons NC-Numéricâble en association avec AOL, Est Vidéocommunication, etc. Si vous en avez la possibilité, il serait dommage de se priver d'un tel *eldorado* pour *surfers* en herbe...

Internet plus vite et moins cher.



Avec le câble, si vous avez les chaînes thématiques, vous pouvez peut-être avoir Internet à un prix dérisoire.

LA DEMOISELLE DES POSTES SOUS AMPHÉTAMINES !

Ça a l'apparence d'une ligne téléphonique, ça a l'odeur et le goût d'une ligne téléphonique et pourtant... c'est une ligne téléphonique ! Sauf qu'elle est ô combien surpuissante, puisque entièrement numérique. Visite guidée.

Par Julien Villeret

NUMÉRIS – dont le nom commercial est RNIS : réseau numérique à intégration de services, lui-même dérivé du terme anglais ISDN – est un système entièrement numérique qui permet de téléphoner, soit, mais aussi de transférer des données. Et c'est là que cela devient intéressant, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il garantit – j'insiste – un débit de 64 Kb/s dans les deux sens en permanence. Plus question de vitesses diminuées si la ligne est mauvaise : Numéris passe à « donf » dans tous les cas de figure.

Toujours à donf

Plus fort, un accès de base étant automatiquement constitué de deux canaux de ce type (dits canaux B), il est possible de les coupler pour avoir un débit global de 128 kb/s. Dans ce cas, deux communications vous sont facturées au lieu d'une. Ensuite, son temps de connexion est d'environ deux secondes. Oui, fini les trente secondes nécessaires à un modem classique pour numéroter. À partir du moment où vous cliquez sur « Connectez », il suffit de compter jusqu'à un et demi pour pouvoir effectivement surfer.

Enfin, et c'est important, une communication Numéris à 64 Kb/s coûte rigoureusement, exactement et parfaitement, pile poil (et je n'ai plus de synonymes en stock) [Ndlr : Ça, c'est vraiment dommage pour les puristes...], autant qu'une communication téléphonique habituelle. Bon, c'est toujours cher vu le prix du téléphone en France, mais pas plus que quand vous pédalez avec votre modem V34 ou V90.

Numéris n'est pas que pour les riches et les pros

Pour pouvoir en profiter, il faut avant tout acheter une carte-adaptateur. Les premiers prix démarrent à 800 francs, ce qui est tout à fait raisonnable. Il est même possible de trouver des boîtiers externes qui gèrent le réseau normal en plus (ou RTC pour Réseau Téléphonique Commuté), ou encore des solutions en USB ! Ensuite, il convient de s'abonner : c'est là que les prix ne sont plus les mêmes. Parmi différentes solutions, une seule est vraiment intéressante pour nous autres : le Numéris DUO. Pour 237,58 francs par mois, vous disposez d'une prise numérique pour brancher votre carte de communication, et de deux prises analogiques classiques pour brancher votre téléphone, *fax*, répondeur, etc. De plus, ces trois prises sont dotées chacune de leur propre numéro ! Bref, pour moins de 250 francs, vous avez tout ce qu'il faut en matière de télécommunication, surtout que, bien entendu, lorsque vous êtes connecté à Internet, vos correspondants peuvent continuer à vous téléphoner sans problème. Finies les interminables tonalités « occupé » pendant le *surf*. Comparez avec le prix que vous payez actuellement pour une seule ligne, vous verrez que c'est presque donné ! D'autant qu'un système de réduction tarifaire existe, tout comme les Primalistes et autres Temporalis offerts sur les accès analogiques classiques. ■

DEUX MODEMS NUMÉRIS

En boîtier externe ou en carte interne, voilà deux produits pour exploiter les possibilités d'une ligne Numéris. Cette liste n'est pas exhaustive. Notez que les cartes sont quelquefois dites "passives". C'est-à-dire que, si la connexion est assurée, c'est le processeur de l'ordinateur qui effectue les calculs, avec le ralentissement du système qui s'impose. En général, les cartes passives sont moins chères qu'un modem actif qui embarque sa propre électronique.

Carte USR ISDN TA
Cette carte passive, sur bus ISA, exploite une vitesse de 128 kbps sous Windows 95 et NT et 14,4 kbps pour le fax. En revanche, avec le logiciel livré, ce n'est que la moitié du débit qui est géré. Elle est garantie 5 ans et coûte moins de 850 F.

Kortex, Novafax Numéris 128/33,6
Ce boîtier externe cumule les fonctions d'un modem standard analogique jusqu'à 33,6 kbps (V34) et des fonctions Numéris jusqu'à 128 kbps. Grâce à sa mémoire flash, l'appareil est évolutif. Évidemment, il se négocie un peu plus cher : autour de 2000 F.

À table !

Nouveaux jeux.
Tests. News. Tips.
Level One.
Top 10.
Clips de jeux.
Warp Zone.
Consoles.
PC & Mac.
Action. Aventure.
Baston. Simulation.
Arcade.
Stratégie.
Musique comprise.
www.gameone.net

GAME ONE. LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO.

EN EXCLUSIVITÉ SUR CANALSATELLITE ET SUR LES MEILLEURS RÉSEAUX CÂBLÉS

Liste des revendeurs sur 3615 CANALSAT (1,29 F la minute) ou sur www.canalsatellite.fr

La première. À tous les niveaux.

Good vibrations...

Par Stéphane Kauffmann

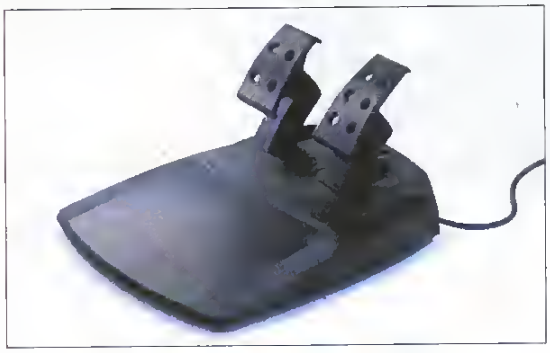
Cette fin d'année sera celle des volants à retour de force. Microsoft ouvre le bal avec un produit vraiment haut de gamme. Ergonomie, design, précision, rien n'a été laissé au hasard pour devenir d'emblée la référence dans un secteur qui s'annonce très concurrentiel.

DEPUIS le temps qu'on nous cause de ces volants à retour de force sans rien avoir de sérieux à se mettre sous la dent. Microsoft nous propose enfin le premier volant digne de ce nom. La boîte à Billou n'a rien laissé au hasard. *Designers*, ergonomes, plombiers, tout le *staff* a été mis à contribution. On a le sentiment que chaque détail a été pensé. Cela commence par l'encombrement qui est étonnamment compact. La plupart de ses concurrents sont extra larges alors que Microsoft s'est limité à la taille du volant lui-même. Toujours dans le même souci d'efficacité, Microsoft a inventé un système de fixation fabuleux. Vous réglez la vis en fonction de l'épaisseur de votre bureau et ensuite, le volant se fixe d'un clip et n'est pas prés de bouger.

L'ergonomie a fait l'objet de soins particuliers, surtout le complément indispensable (et trop souvent négligé) de tout volant : le pédalier. Les ergonomes microsoftiens ont réalisé les pédales universelles. La course est idéale, la résistance souple et, quelle que soit votre pointure, vous actionnerez frein et accélérateur sans difficulté. On peut enfin doser l'effort de la voiture comme dans une vraie. Pour le volant, un repose-mimines taillé dans la masse assure une prise en mains agréable. La course du volant est limitée de façon à ne jamais déplacer ses mains sur le volant. Cette course réduite sera néanmoins affaire de goût. Enfin, un revêtement spécialement rugueux empêche la transpiration de rendre le contact glissant tout en assurant un contact agréable.

Le retour de force c'est bien joli, mais actuellement il n'y a que trois jeux et demi qui l'exploitent. Et comme même les plus extrémistes n'achèteront pas un volant uniquement pour ça, le comportement de ce dernier avec les jeux classiques s'avère donc essentiel. Le retour de force sert alors à assurer le retour au centre. La résistance est assez forte, mais agréablement progressive. Par contre, l'impression crantée et un peu saccadée que l'on ressent en tournant le volant vivement, nuit à son efficacité. Cela mis à part, il est à noter que le volant Microsoft, entièrement digital, est d'une précision redoutable. Aprés plusieurs heures d'entraînement sur *Grand Prix Legends*, un simulateur vraiment exigeant, une seule conclusion s'impose : même sans utiliser le retour de force, ce volant est actuellement le plus précis du marché. On peut juste regretter que la résistance ne soit pas réglable. Par contre, le point neutre et la course des pédales le sont. Il est intéressant de mettre plus de latence pour des jeux plutôt Arcade qui nécessitent de grands coups de volant.

Espérons toutefois que les jeux utilisant le retour de force affluront prochainement. Intégrés dans *DirectX 6*, les effets sont



Need for Speed III gère les collisions, le revêtement, la physique et les vibrations du moteur.

Un retour de force tout en finesse qui améliore les sensations.

Même dans un jeu sans retour de force, la précision est remarquable.

faciles à programmer pour les développeurs. Comme toujours, il faudra attendre que le parc installé prenne de l'importance. Si pour un *joystick*, le retour de force peut être contestable, pour un volant, ça tombe sous le sens. La plupart d'entre vous ont déjà essayé des bornes d'Arcade comme *Daytona* et constaté que le volant réactif est un atout majeur pour l'amusement. En jeu PC, on est malheureusement encore très loin de cette qualité.

Cependant, quatre jeux récents se détachent du lot et préfigurent ce qu'il est possible de faire. *Need for Speed III* est sans doute le plus réussi. Il gère les vibrations du moteur, les collisions, le revêtement et la dynamique de masse.

Pour le réalisme, il ne manque plus que l'airbag.

Ainsi au ralenti, votre volant oscille gentiment mais en surrégime, des fourmis semblent parcourir le volant. Si vous roulez sur les bas-côtés ou sur un pont en bois, une vibration vous le rappelle et même les différents revêtements sont sensibles. En cas de collision, un grand coup dans les mains vous rappelle à l'ordre et en cas de dérapage, le volant refuse logiquement de contre-braquer. De plus, chaque effet peut être individuellement réglé. Tout cela est très amusant, mais la gestion du dérapage et des cabrioles laisse à désirer. *Ultim@te Race Pro* est le seul jeu qui procure une sensation réaliste à ce niveau. À chaque glissade, le mouvement du volant est logique et proportionnel. Ces deux jeux montrent en tous les cas que le volant réagit bien aux différentes vibrations et aux secousses.

Pour tester la puissance des moteurs du volant, c'est *Monster Truck Madness 2*, la course de *big foot*, qui semble le plus indiqué. Il n'y a pas d'inquiétude à avoir sur la puissance car, réglée au maximum dans le jeu, un saut transmet un choc si violent qu'on en lâcherait le volant. La sensibilité et la finesse se mesurent plus facilement dans *Monaco Grand Prix*. Très intelligemment, les développeurs ont préféré des effets utiles au réalisme, plutôt que des à-coups spectaculaires. La résistance du volant suit effectivement très bien les variations de la tenue de route. Par contre, la simulation met en évidence le petit défaut du volant Microsoft. Comme pour les jeux sans retour de force, la course sur engrenage, donne une sensation un peu hachée et parfois gênante.

Le désormais traditionnel logiciel de profils permet d'assigner simplement les boutons. Ils sont au nombre de six sur le devant, plus la boîte séquentielle derrière le volant. La connexion est simple et le branchement sur le PC se fait *via* le port *joystick*. Enfin, le volant est livré avec deux jeux : *Monster Truck Madness 2* et *Cart*.

Et les autres...

Pour l'instant, seul le volant retour de force le Per4Mer est disponible. Son côté « Fisher Price » lui donne un aspect peu engageant. De plus, il est inutilisable dans les jeux non retour de force. Les mois prochains, nous comparerons le volant Microsoft avec ceux à venir de Logitech, Thrustmaster, Saitek et autres.

L'avis de Maître K.

18

L'avis de Bruno

La 2D, la 3D et la vidéo

Par Bruno Gasnier

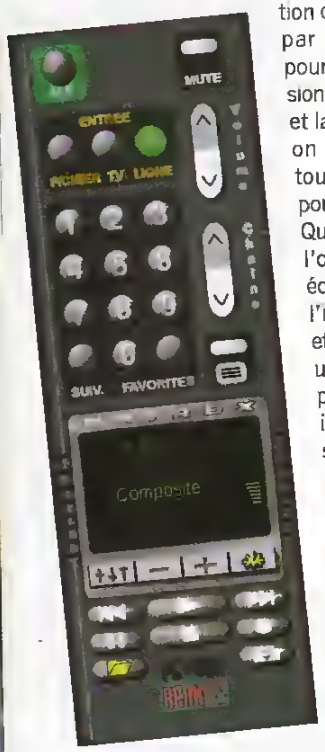
Souvent, en informatique, l'utilisateur est contraint d'opter entre la carte graphique 2D pour la création, éventuellement une carte 3D pour le jeu, et un périphérique d'acquisition pour la vidéo. Bilan, si on ne veut pas choisir, la tirelire n'y résiste pas.

POUR moins de 2 000 francs, la Marvel G200 de Matrox est un condensé de périphériques graphiques de qualité. Ainsi une seule carte, connectable sur un *bus* AGP, regroupe des fonctions 2D, 3D, d'acquisition, de montage et de restitution vidéo.

Maître K. étant le seul à avoir des visions en 3D avec *antialiasing* et *Z-buffering*, moi, humble disciple, je ne me permettrais pas d'empiéter sur son domaine. C'est pourquoi, je ne m'intéresse ici qu'aux fonctions vidéo de l'objet. Notez cependant qu'un encadré est là pour vous donner une idée des performances purement graphiques.

Évidemment, l'usage du *bus* AGP implique une machine relativement récente et, par voie de conséquences, assez musclée. Mais que les possesseurs d'un ordinateur un peu plus ancien se rassurent, une version PCI est prévue et sortira ultérieurement. La puissance étant acquise et, à condition de garder les réglages par défaut, notamment pour les taux de compression, la taille du fichier final et la qualité de restitution, on obtient des résultats tout à fait remarquables pour cette gamme de prix. Que ce soit en fenêtré sur l'ordinateur ou en plein écran sur un téléviseur, l'image est fluide, nette et très peu pixellisée. Par une manipulation des paramètres appropriés, il est bien entendu possible d'affiner la restitution. Dans ce cas, les principales conséquences sont une augmentation de la taille du fichier et l'apparition de saccades, si le disque dur dispose d'un taux de transfert insuffisant.

La Marvel enregistre les vidéos numérisées au format AVI. Les fichiers sont nommés par défaut et incrémentés à chaque nouvel enregistrement. La carte reconnaît la vidéo composite et le S-Video en PAL, SECAM et NTSC.



● C'est le centre de pilotage de la carte. Facile comme tout.

Elle fait tout sauf le café

Mais la Marvel est pourvue de bien d'autres fonctions, en standard comme en option. Ainsi, elle dispose d'une sortie *PC to TV* pour afficher simultanément sur l'ordinateur et sur le téléviseur, ce jusqu'en 1 024 x 768 et avec une stabilité d'image remarquable. Voilà de quoi remiser votre vieille console au placard. Par ailleurs, les *aficionados* d'Internet se verront dotés d'un système de visioconférence, tandis que l'acquisition d'images fixes enrichira leur site Web. La perfection n'étant pas de ce monde – sauf mon Maître – une petite pierre subsiste dans le jardin de Matrox. En effet, la Marvel est capable de lire des

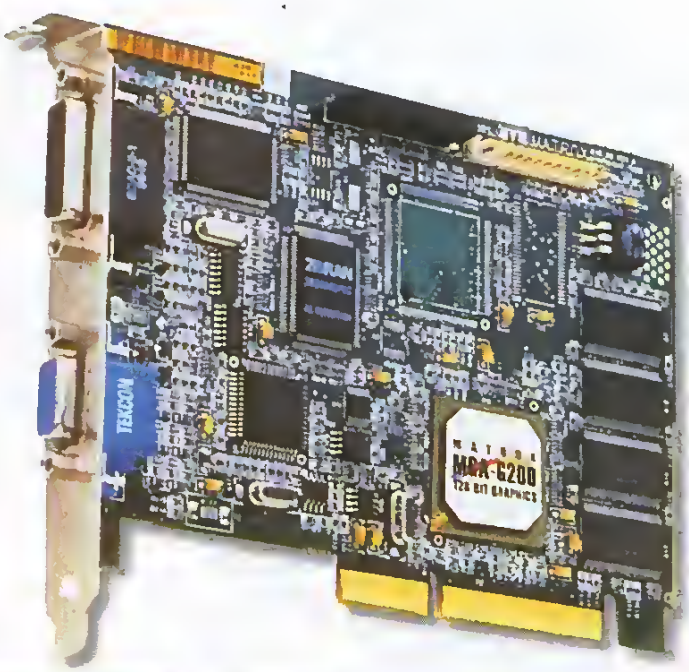
● Une interface de montage simple en quatre temps.

DVD-vidéo à travers une décompression matérielle. Malheureusement, le logiciel pilotant cette fonction n'est pas fourni en standard.

Simple comme bonjour

Mais la solution de Matrox se caractérise aussi par une simplicité d'utilisation exemplaire. L'interface qui se présente comme une télécommande virtuelle est d'une remarquable ergonomie. À tel point que la prise en mains est immédiate. En haut, trois boutons sélectionnent le type d'entrée : fichiers, ligne (vidéo externe) ou TV. À partir de là, tout se déroule comme sur un appareil normal avec des boutons pour l'enregistrement, la lecture ou le changement de chaîne. Quelle que soit l'entrée choisie, les paramètres sont facilement accessibles. On y navigue aisément grâce à des onglets. La validation s'effectue souvent par des cases qu'il suffit de cocher, ou des curseurs aux fonctions explicites. Mais la simplicité se retrouve aussi dans l'installation du produit. Une plaquette explicative reprend rapidement les principales étapes, tandis que le logiciel d'installation guide pas à pas l'utilisateur, même complètement novice.

La Marvel se compose de deux parties. En interne, la carte proprement dite sur laquelle viennent se connecter l'écran et un module externe. Ce dernier disposé à côté du PC évite les contorsions de l'utilisateur lors des raccordements de magnétoscopes et autres Caméscope. Le boîtier regroupe les liaisons audio et vidéo, aussi bien en entrée qu'en sortie. Par ailleurs, côté ordinateur, deux dérivations assurent un branchement avec la carte son, là aussi dans les deux sens. Enfin, en option, et moyennant l'échange du boîtier externe, l'accro des séries télévisées pourra satisfaire son vice entre deux montages. ■



● Une remarquable finesse pour cette restitution simultanée sur moniteur informatique et sur un téléviseur

That's marvelous!

LES PERFORMANCES GRAPHIQUES

Côté performances graphiques en 2D/3D avec la série G200, Matrox ne déçoit, encore une fois, pas trop. En 2D, le RAMDAC cadencé à 250 MHz autorise des affichages en haute résolution, de l'ordre de 1 600 x 1 200, tout en conservant un taux de rafraîchissement élevé. En 3D, la G200 gère tous les effets importants, même si l'antialiasing n'est pas, comme sur la Voodoo 2, effectué sur la scène entière (full scene antialiasing) mais uniquement sur les contours (edge antialiasing). De même, le dual texturing est effectué en deux passes, ce qui ralentit un tantinet les performances.

En revanche la G200, contrairement à la Vodooo 2 limitée à 16 bits, utilise le mode 32 bits. Cette option améliore la qualité graphique notamment lorsque l'alpha blending (transparence) est utilisé. Malheureusement, le mode 32 bits est beaucoup plus lent... Enfin, la décompression MPEG 2 n'est pas des plus efficaces, un Pentium II 350 est nécessaire pour obtenir une fluidité convenable, contrairement à une carte comme l'ATI Rage Pro ou la STB Nitro DVD qui se contentent toutes deux d'un Pentium II 233.

Et les autres...

Les produits bénéficiant d'une telle intégration sont rares. Seule la ATI « ALL in Wonder Pro » bénéficie de caractéristiques équivalentes. Dans le domaine de la vidéo pure, on pourrait citer l'excellent *Studio 200* de Pinnacle. Celui-ci, non content d'être d'une utilisation simple et de ne pas nécessiter une machine puissante, reste assez peu cher. Par ailleurs, le constructeur annonce son successeur, le *Studio 400*. À suivre...

Grâce aux
repoussez
de l'unive rs
Ensemble,
d'un nouvea
L'AMD-K6-2 est le premier processeur qui offre la technologie innovatrice 3DNow! Il confère à votre PC un niveau de performance et de réalisme non encore atteint.
Redécouvrez le monde de l'Internet et des jeux vidéo grâce à cette nouvelle technologie révolutionnaire du son et de l'image...

processeurs AMD-K6 -2
les frontières inconnues
des jeux...
partons à la découverte
u monde...
AMD
K6
2
PROCESSOR
3DNOW!
le choix qui s'impose !

Des plus qui font la différence

Par Bruno Gasnier

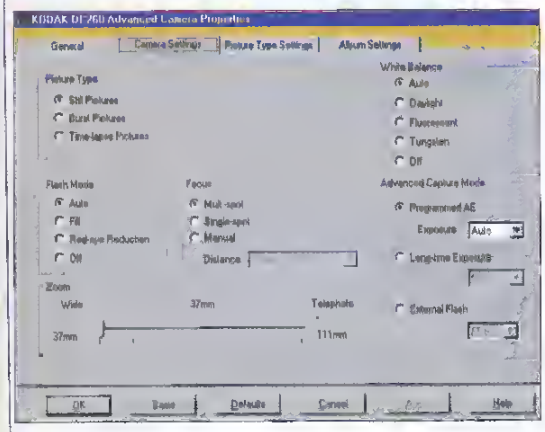
Avec le DC 260, Kodak réduit encore un peu plus l'écart entre la photographie numérique du passionné et celle du professionnel. En effet, pour moins de 8 000 francs, cet appareil ravira les uns et les autres, même si l'on est encore loin des gros appareils de studio.

LE Kodak DC 260 est certainement l'appareil le plus complet du moment dans sa gamme de prix, à mi-chemin entre une utilisation professionnelle et un amateurisme passionné. La qualité des images est remarquable. Les clichés sont nets et les couleurs correctement restituées. L'appareil travaille dans la finesse. L'exposition est toujours parfaite, tout comme la densité de l'image qui bénéficie d'une multitude de détails qui permettent une exploitation des informations, même avec un fort taux de zoom.

Le DC 260 est crédité d'un capteur CCD de 1,6 million de pixels, qui lui confère une résolution maximale de 1 536 x 1 024. L'appareil est fourni avec une carte Compact Flash de 8 Mo qui lui donne une autonomie de 14 clichés, dans la meilleure résolution, contre 90 dans la plus faible (en 768 x 512 pixels). Les clichés sont stockés en JPEG, en FlashPix, ou en EXIF. Le FlashPix permet plusieurs rapports d'agrandissement sans perte de qualité, tandis que l'EXIF autorise l'incorporation de texte ou de son au fichier image. Ainsi, le DC 260 est équipé d'un micro afin d'annoter vocalement les prises de vue.

L'appareil est compatible Twain. Les photos sont donc récupérées directement depuis la plupart des grands logiciels de traitement d'images. Les images sont transférées vers l'ordinateur par un banal câble série, un port USB ou par un port IRDA, en infrarouge. L'écran LCD couleur permet tantôt de cadrer en direct, tantôt de revoir les images enregistrées dans la mémoire ou encore de paramétrer l'appareil. L'ergonomie est quasi parfaite. Un sélecteur passe de la capture à la visualisation des images en mémoire d'un simple coup de pouce. Il en est de même pour la connexion. Les déplacements dans les menus et les options, matérialisés par des icônes, s'effectuent grâce à un bouton quadridirectionnel, un peu équivalent à celui des *joypads*.

Le 26D est muni d'une fenêtre de visée et d'un objectif de prise de vue avec un zoom 6x, ce qui correspond approximativement à un 38/115 mm. L'objectif est autofocus. Il suffit d'une première pression sur le déclencheur pour bloquer la mise au point. Cette dernière, en fonction d'une option choisie dans le menu de configuration de l'appareil, peut s'effectuer sur un point précis, « spot », ou sur plusieurs points, « multi-spots ». Reste la possibilité de débrayer l'autofocus pour passer en manuel. Malheureusement, cette opération n'est pas pratique. D'abord, elle s'effectue depuis un menu, ensuite l'utilisateur doit entrer une valeur pré-établie, en centimètres, de la nouvelle mise au point



● **Certains paramétrages de l'appareil ne sont accessibles que depuis l'interface du logiciel qui l'accompagne.**

Sur le CD-ROM
Vous trouverez les photos que nous avons prises sur le CD-ROM n°2, dans « HARD\ PHOTO »..

● Rapide et efficace, l'autofocus permet de réagir vite.

● De 38 à 115 mm, un zoom 6x bien utile.

● Des couleurs bien saturées et une netteté irréprochable.

Le flash intégré corrige automatiquement et avec bonheur les éclairages déficients. Reste qu'il peut aussi passer en mode forcé. Il travaille alors à pleine puissance. Le mode « yeux rouges » évite le défaut du même nom lors d'un portrait. Enfin, il est complètement débrayable. Mais le DC 260 travaille aussi avec un flash externe. La connexion nécessaire se trouve sur le côté du boîtier. Dans ce cas, le flash intégré est déconnecté tandis qu'un menu paramètre alors l'ouverture du diaphragme en fonction de la puissance de l'éclair. Mais là encore, la manipulation reste malaisée.

On l'aura compris, le principal défaut du DC 260 ne réside pas dans son manque de fonctions, pas plus que dans l'ergonomie des menus, mais bien dans un manque d'accessibilité de certains réglages pourtant essentiels et basiques. Reste qu'en mode automatique, ces petites contre-performances ne transparaissent absolument pas.

Mais le DC 260 est aussi et surtout un appareil intelligent. Grâce à des scripts réalisés depuis n'importe quel éditeur de textes, il devient possible de prendre le contrôle de toutes les fonctions de l'appareil, voire de les étendre. Le DC 260 est ainsi capable d'automatiser certains traitements récurrents, d'aider un utilisateur novice grâce à une interface développée à son intention ou d'intégrer des logos dans une photo. Une fois écrit, le script est transféré vers l'appareil par câble ou directement sur la carte, à condition de disposer d'un adaptateur PC-Card.

Par ailleurs, le DC 260 dispose d'une sortie vidéo pour visualiser le contenu de sa mémoire sur un téléviseur ou un vidéo-projecteur. Un recadrage électronique assure l'orientation des images quel que soit le sens de la prise de vue. ■

Intelligent et quasiment pro, il a presque tout d'un grand.

Et les autres...

Quand on pense photo « haut de gamme », on cite immédiatement de grands noms. Les fabuleux C 1000 et 1400 de Olympus sont caractérisés par la finesse de leurs clichés et par une visée *reflex*. En revanche, ils sont chers si on considère l'autonomie de leur mémoire. Idem pour le Fuji DX 700. Le Canon A5 se distingue par une capacité mémoire de bon aloi. Reste que les fonctions proposées, si elles sont nombreuses, n'atteignent pas celles du DC 260.

L'avis de Bruno

17

[illegible]

L'avis de Maître K.

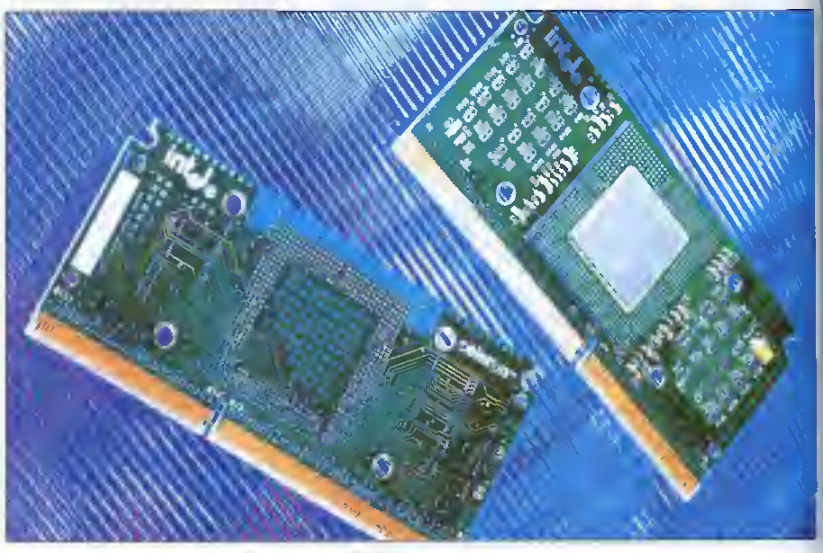
[illegible]

Celeron, le retour...

Par Philippe Ramelet

Écrasé entre le Pentium II et la concurrence féroce d'AMD, le Celeron a bien du mal à convaincre. Qu'à cela ne tienne, Intel retente sa chance et sort une nouvelle copie, bien plus intéressante. C'est Nec qui nous livre la première machine exploitant le Celeron A.

LES premiers Celeron avaient été surnommés « Céleri » par des esprits taquins. Cette appellation non-contrôlée venait de leurs faibles performances par rapport au Pentium II. Avec la version 2 du Celeron, les amateurs de fruits et légumes iront faire leur marché ailleurs. Au vu des résultats, on peut dire que la nouvelle mouture du Celeron a carrément la pêche, la banane, la frite... Non pas la frite ; la patate.
Intel est en effet revenu sur les erreurs de jeunesse de son processeur destiné à équiper les PC d'entrée de gamme afin de nous en donner une version qui tourne rond. Les premiers Celeron cadencés à 266 et 300 MHz étaient dépourvus de mémoire cache L2, ce qui explique leurs piètres résultats par rapport au Pentium II et à ses concurrents. En supprimant le précieux cache, Intel espérait réaliser de substantielles économies et amener ainsi son processeur bon marché à envahir les PC bas de gamme. Mais avec le Celeron, le fondeur avait aussi un but inavoué : installer le Slot one comme standard pour étouffer la concurrence qui continue à produire des processeurs sur cartes mère de type Socket. La première grande nouveauté du Celeron deuxième génération consiste donc à intégrer un cache de 128 Ko. Il est ainsi plus proche du Pentium II. Par ailleurs, la présence du cache améliore nettement les performances. Deuxième grande nouveauté : ce cache intégré directement sur la même couche de silicium que le CPU, communique ainsi à la même fréquence avec ce dernier ; exactement comme sur un Pentium Pro et contrairement au Pentium II, dont le cache est séparé du processeur et fonctionne à la moitié de la fréquence de celui-ci.
Au final, avec ces 128 Ko de cache cadencés à 300 MHz, on obtient des performances très similaires aux 512 Ko à 150 MHz du Pentium II 300. Et toute cette cuisine interne se traduit par une



● Le Celeron sous ses deux apparences.

Les performances relevées	Celeron 333 MHz	Pentium II 333 MHz
Calculs en entiers	44 s	44 s
Calculs en flottant	161 s	157 s
3D en 16 bits (*Truespace*)	35 mn	24 mn 48 s
3D en 32 bits (*Bryce 3D*)	35 mn 26 s	36 mn 9 s
Graphiques MMX (*Photoshop 5.0*)	1 mn 21 s	1 mn 25 s
Jeu 3D accéléré avec *Direct3D* (*Combat FS*)	31,2 images/s	31,2 images/s
Jeu 3D accéléré avec *Direct3D* (*Redline Racer*)	29,8 images/s	35 images/s
Jeu 3D sans accélération (*Unreal*)	19,3 images/s	19 images/s

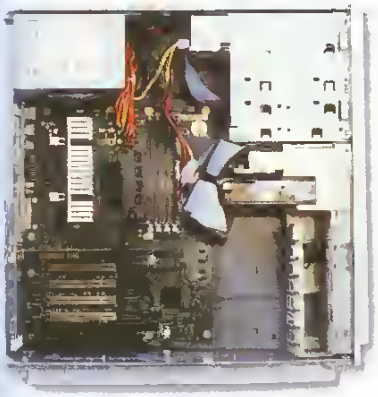
LE NEC DIRECTION SM-333C L : UNE BOMBE À PETIT PRIX

Le premier PC équipé du Celeron 333 est un Nec Direction. Nous avons testé le SM-333c L, qui, tout en étant le haut de la gamme Directian, ne sera proposé qu'aux alentaurs de 9000 francs. Mais trêve de bavardages, passans aux chases sérieuses : les entrailles de la bête. Et là, première banne surprise, Nec semble avair chaisi une carte mère basée sur le chipset LX plutât que le limité EX qui était destiné à coller aux basques de la gamme Celeron. Paur accampagner le nouveau pracesseur, Nec n'a chaisi que de la qualité et aucun composant ne fait défaut. On aurait peut-être préféré vair la carte graphique ATI Xpert XL AGP se transfarmer en Xpert@play pour avoir une sartie TV, mais à ce prix-là, an ne peut pas tout avoir. Pour cantinuer avec l'affichage, l'écran est bien évidemment un 15 pouces Nec, avec une image nette et cantrastée.

Les 64 Mo de SORAM ferant merveille avec la plupart des applicatians. L'espace disque n'a pas été aublié puisqu'un Quantum Fireball EX de 6,4 Ga, l'un des meilleurs disques UDMA du mament, est manté dans le Directian. Paur la lecture de galettes, le lecteur de CD-ROM 32x de Toshiba se révèle très efficace. Quant au san, an se réjauira de la présence de la carte Creative Labs 64 PCI, tandis que la restitution est assurée par des enceintes Labtec. Bref, en choisissant d'intégrer le Celeron A dans la gamme Direction, Nec naus sert un PC équilibré pour un prix mini, mini. C'est clair, Le Celeran A affiche le prix et les performances pour trauver sa place dans nas chaumières.

17

- **Constructeur** Nec.
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 9 000 F.
- **Notre config. testée** processeur Celeron 333, carte mère, 64 Mo de SDRAM, disque dur Quantum Fireball EX de 6,4 Go, carte graphique ATI Xpert XL AGP, lecteur de CD 32x Toshiba, carte son Creative Labs 64 PCI, enceintes Labtec, moniteur 15" Nec.



Une caisse aérée et bien rangée est, en général, un bon présage quant à la qualité et aux performances d'une machine.

exécution des tâches bien plus efficace et des temps de calcul bien plus rapides que sur les anciennes versions à 266 et 300 MHz du Celeron. Comme quoi, un « petit » A, ça peut changer la vie ! Abrégeons le suspense afin de soulager les anxieux. Les performances du Celeron A renvoient la première mouture aux oubliettes. En effet, les nouvelles versions cadencées à 300 et 333 MHz se rapprochent respectivement des Pentium II 300 et 333 et les surpassent même en certains points. Ce sont les tests en virgule flottante qui on révélé l'efficacité du Celeron A puisque, à fréquence égale, il dépasse le Pentium II. De peu certes, mais cela méritait d'être noté. Ce résultat peut s'expliquer par le fait que ces calculs-là tiennent d'avantage compte de la rapidité du cache que de sa quantité. Retouche d'image ou rendu 3D s'effectueront donc sans problème, ce qui pourra séduire les infographistes en manque de finances...

À noter également que les résultats obtenus avec *Truespace* (« vieux » programme en 16 bits) ne sont pas significatifs des performances générales du Celeron 333 en 3D. Nous avons en effet obtenu des résultats du niveau d'un Pentium II à fréquence égale, sous *Bryce 2* ou encore *3D Studio Max*, qui sont des logiciels programmés en 32 bits. Enfin, pour ceux qui ne pensent qu'à jouer, leurs programmes tournent parfaitement. En 3D, on s'approche même du Pentium II. Le calcul d'entiers en 32 bits est le seul point où le Celeron n'atteint pas les performances du Pentium II. Mais le niveau reste tout à fait acceptable et cela ne concerne que bien peu d'applications.

Le nouveau « Céleri » n'a plus rien d'un légume.

Et les autres...

Les K6 II 300 et 333 MHz vont avoir du mal à suivre au vu de leurs performances, même s'ils sont en général moins chers de 200 francs. Ceux qui sont prêts à payer le prix pour un maximum de puissance se tourneront vers des Pentium II à 350 MHz, voire plus. Pour les autres, le Celeron reste pour l'instant le meilleur rapport qualité/prix, en attendant, qui sait, de voir les performances du K6 II à 400 MHz.

L'avis de Philippe

17

L'avis de Bruno

La souris perd sa queue

Une souris avec un fil, c'est d'un vulgaire... Allez, soyez mode, lâchez-vous et craquez pour un petit rongeur sans queue tellement plus moderne. Il y a aussi des arguments plus pratiques, comme la liberté de mouvement et une source de « salade au câble » en moins.

● Genius NewScroll Wireless

À L'AUBE du troisième millénaire, vous êtes encore obligé de passer l'aspirateur ! On est capable d'envoyer un robot sur Mars, mais n'on est pas fichu de construire un appareil ménager qui se débrouille dans un appartement sur Terre. Vous, je sais pas, mais moi ça m'agace. En informatique, c'est un peu pareil avec la souris. Le fil se tend en plein *Quake*, les câbles s'emmêlent, bref c'est l'enfer. Mais au moins, les constructeurs agissent. Contrôlées par radio, les nouvelles souris sans fil sont fiables et faciles à mettre en œuvre. Les modèles en test ont immédiatement fonctionné dès l'installation du petit pilote qui va bien. Le récepteur peut être jeté négligemment derrière le boîtier du PC et vous pouvez placer la souris n'importe où sur le bureau, y compris derrière une pile de bouquins. Ça marche toujours. Deux petites piles banales alimentent les bestioles et durent très longtemps. De plus, elles sont parfaitement ambidextres et les disputes du couple droitier/gaucher, quant à la place de la souris, appartiennent au passé.

L'avis de Maître K.

Certes, on peut s'en passer, mais pourquoi ? La souris sans fil de Logitech n'est pas plus chère qu'une autre et en dehors du confort d'une souris moderne à roulette, elle offre la liberté de mouvement en plus et un fil, plutôt gênant, en moins. En revanche, l'ergonomie de la souris Genius laisse franchement à désirer.

Genre	
Langue	
Constructeur	11
Prix	
Constructeur	18
Prix	

Logitech Cordless Wheel Mouse

Elle a tout pour plaire. Sa forme est élégante, elle intègre une petite roulette et sa prise en main est immédiate. Avec ses deux piles, la Wheel Mouse est juste suffisamment lourde pour une excellente inertie. Sa forme effilée tombe naturellement sous la main et sans chercher la folie ergonomique, son utilisation est très reposante. Après des heures d'utilisation, le clic est toujours aussi alerte et l'index détendu, sans crampe à l'horizon. La petite roulette du milieu assure les fonctions de *scrolling* dans les applications ou sur le Web. Une fois adopté, ce nouvel appendice s'avère indispensable.

Pour conclure ce tableau idyllique, le petit logiciel de contrôle est tout à fait astucieux. Vous y réglez à peu près tout, voire plus, comme l'inertie du déplacement. Vous pouvez également réassigner les boutons et faire apparaître d'un clic un petit panneau qui résume les fonctions les plus utilisées du PC. 350 francs, ce n'est pas cher pour cette petite merveille qui affranchit enfin l'*homo informaticus* de sa laisse.

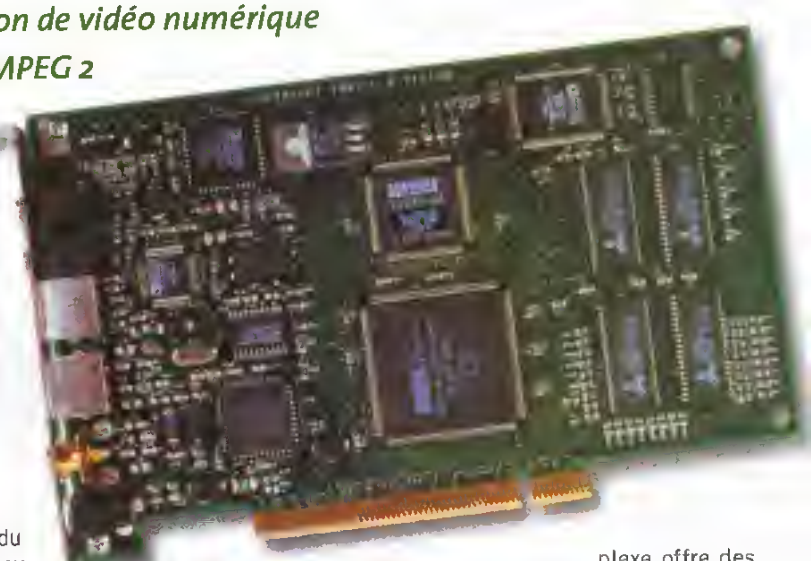
Genius NewScroll Wireless

Au prix imbattable de 300 francs, Genius vous propose une souris radio à cinq boutons, qui dit mieux ? Malheureusement, son ergonomie n'est pas à la hauteur de ses prétentions. Trop pataude et trop large, la main ne trouve pas vraiment ses repères sur le rongeur et personnellement, après une série de clics sauvages, mes doigts en étaient tout tremblants. Genius préfère à la roulette centrale, un levier bidirectionnel bien moins pratique à l'usage. Reste un bouton latéral qui active un panneau circulaire avec les commandes les plus fréquentes, c'est pratique. Malheureusement, une souris doit avant tout se faire oublier à l'usage et la Genius n'y parvient pas vraiment. ■ S. K.

Logitech Cordless ●

Le MPEG 1 en temps réel

Le MPEG 1 est le format de compression de vidéo numérique le plus répandu en attendant que le MPEG 2 s'impose définitivement. Malheureusement, le matériel pour réaliser l'encodage est souvent inabordable pour le commun des mortels. Quoique...



PA Snazzi de Dazzle est une carte PCI d'acquisition/restitution vidéo MPEG 1 en temps réel, basée sur une puce Digital, dont la puissance permet de compresser aisément le **MPEG**, gourmand en ressources. Pour moins de 3700 francs, ses caractéristiques la présentent comme une très bonne solution, relativement peu onéreuse pour l'encodage au format MPEG. Cette carte servira à finaliser vos projets multimédia en intégrant de la vidéo puisque la Snazzi capture soit directement en MPEG, soit en AVI.

De l'intérêt du MPEG 1

Si le principal intérêt du MPEG 1 réside dans le peu d'espace disque occupé par les fichiers vidéo, en revanche, il offre peu de possibilités en terme de montage. C'est pourquoi, on regrettera que l'électronique de la Snazzi ne puisse se substituer à une puce de compression **MJPEG**. En effet, compte tenu de l'espace disque occupé, la capture au format AVI présente peu d'intérêt en l'absence de compression matérielle. Du coup, même un Pentium II puissant sera incapable de capturer des séquences fluides en plein écran. Dommage. Cet inconvénient majeur limite quelque peu l'intérêt de cette carte qui, du coup, servira plutôt à finaliser des projets réalisés auparavant avec une carte d'acquisition traditionnelle compressant en MJPEG ; à moins de travailler en « cut », c'est-à-dire sans effet de transition.

● La simplicité même, ce pilote.

mots

MPEG Standard de compression/décompression matériel de vidéo. Ce format standard est lisible sur n'importe quelle machine pourvue d'une carte de décompression matérielle ou, si elle a suffisamment de puissance, d'une solution de décompression logicielle. La compression est effectuée sur la totalité du film, ce qui explique la difficulté de le monter avec une qualité constante.

MJPEG Standard de compression/décompression matériel de vidéo. Il est adapté par les constructeurs de cartes d'acquisition vidéo en fonction de leur puce. La compression s'effectue sur chaque image composant le film, il n'y a donc quasiment pas de perte de qualité.Ce format est un intermédiaire. Après le montage, le film est compilé AVI ou en QTW.

Les résultats sont probants

En MPEG, les captures sont parfaites. On constate juste un léger grain par rapport aux vidéos originales et des effets de plaques dans les hauts niveaux de compression. Rien de plus, normal. Même chose pour les captures d'images fixes qui sont parfaitement exploitables. La taille des fichiers vidéo est limitée au minimum, puisqu'une minute de vidéo en MPEG 1 352 x 288 à 25 images par seconde ne pèse que 20 Mo. À titre d'exemple, c'est environ 1 heure et 40 minutes de film qui seront stockés sur une cartouche Jaz 2. La carte reconnaît les standards vidéo habituels, le PAL, le Secam ou le NTSC, pourvu que la source soit équipée d'une sortie S-VHS ou vidéo composite. Les résolutions vont du 320 x 288 au 352 x 288 en PAL/ Secam pour la capture, résolution native du MPEG 1, et sont restituées en plein écran.

En guise de logiciel de montage *cut* et de capture, c'est *Media Studio Pro 5.0* de Ulead Systems qui accompagne la Snazzi. Ce logiciel à l'interface assez complexe offre des possibilités intéressantes mais nécessitera une lecture attentive de sa documentation afin de l'exploiter correctement. Mais Dazzle a aussi concocté un petit logiciel de capture et de visualisation maison : l'*Amigo*. Celui-ci allie simplicité et ergonomie. ■ P.R.

L'avis de Philippe 14

[illegible]

- **Genre** [illegible]
- **Constructeur** [illegible]
- **Langue** [illegible]
- **Prix** [illegible]
- **Notre config. conseillée** [illegible] RAM, Windows 95/98

Le grand format à petit débit

Les imprimantes jet d'encre couleur, au format A3, deviennent de plus en plus accessibles. Canon ne fait pas exception à la règle avec la BJC 5000 qui offre beaucoup de possibilités pour un prix très abordable.

CE qui frappe immédiatement quand on lit les spécifications de la BJC 5000, ce sont les qualités techniques annoncées par rapport à son prix. En effet pour moins de 2 200 francs, Canon nous propose une imprimante jet d'encre couleur offrant un format A3, avec une résolution de 1 440 x 720 points par pouce. Logiquement, les résultats sont satisfaisants, même si apparemment le constructeur a dû sacrifier la vitesse au profit de la qualité.

Jolie mais vraiment lente

Utilisée avec du papier photo, la BJC 5000 se révèle à la hauteur de nos espérances. Les couleurs sont chaleureuses et les aplats ne souffrent pas de tramage. En revanche, les dégradés manquent de finesse. Ce sont surtout les tons clairs qui pèchent. Ainsi, une surexposition donnera invariablement un effet de points peu esthétique. Certes, l'utilisateur averti pourra toujours rectifier ce désagrément en modifiant le contraste et la luminosité du document, grâce à un logiciel de retouche photo.
On retrouve les mêmes résultats sur papier ordinaire : de bonnes couleurs mais des faiblesses dans les tons clairs et les dégradés. Les textes sont, quant à eux, d'un très bon niveau, le lissage des caractères est plus que correct sans être exceptionnel. Les amateurs d'impression sur *T-shirt* apprécieront, en prime, la gestion des feuilles de transfert sur tissu. Il faudra cependant rester attentif à la qualité du tissu pour obtenir un bon respect de l'image.
Le principal point faible de la BJC 5000 réside dans la vitesse d'impression. En effet, 20 (longues) minutes sont nécessaires pour imprimer une page A4 à la résolution maximale. Trop long si l'on se réfère à la concurrence.

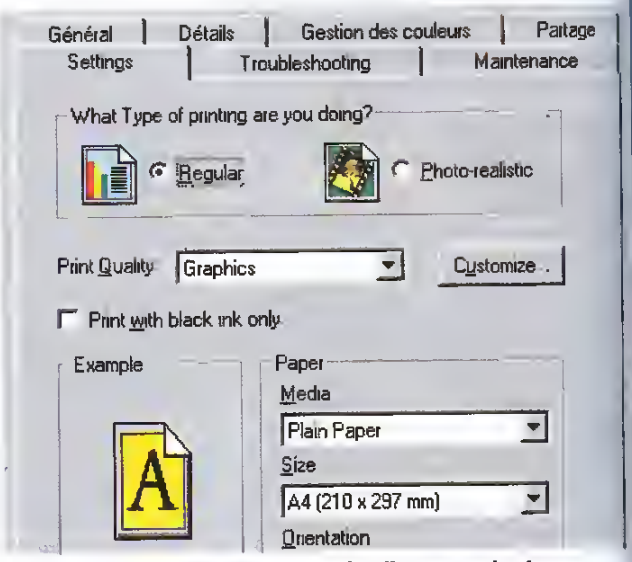
Y'a un pilote dans l'imprimante

Les pilotes fournis par Canon sont eux aussi assez performants et laissent le choix entre l'automatisation ou des réglages qui optimiseront l'impression en fonction du type de document, sauf bien sûr la vitesse. Enfin, son niveau de nuisance sonore est acceptable, mais on regrettera que l'insertion de feuilles A3 se fasse manuellement. Enfin, la BJC 5000 détecte la fin des cartouches matériellement, ce qui est très pratique et efficace. En bref, ceux pour qui le format A3 présente un intérêt évident trouveront leur bonheur à bas prix dans cette imprimante polyvalente, présentant un excellent rapport qualité/prix.
Si par contre ce format ne présente pour vous qu'un attrait limité, il sera plus opportun de s'orienter vers une imprimante A4 qui, à prix égal, sera bien plus rapide. ■ P.R.

15 L'avis de Philippe

La BJC 5000 est une imprimante polyvalente qui veut rendre à tous services en qualité photo. Elle sait tout imprimer, y compris sur supports spécifiques. Compte tenu de son prix, elle est des meilleures sur une utilisation intensive. Mais pour qu'elle produise constitue un élément dont tient se satisfaire [illegible] plus coûteuse [illegible]

- **Genre** [illegible]
- **Constructeur** [illegible]
- **Langue** [illegible]
- **Prix** [illegible]



● **Comme d'habitude chez Canon, le pilote est soigné.**

YAMAHA

LE MEILLEUR DU MULTIMÉDIA

GRAVEURS DE CD MULTIFONCTIONS :

NOUVELLE SÉRIE CRW4416

Yamaha, leader technologique dans la gravure de CD Rom, propose une gamme complète d'enregistreurs de CD-R / CD-RW compatibles avec tous les formats de CD et modes d'enregistrement.

- Ecriture CD-R : **4X**
- Ecriture CD-RW : **4X**
- Lecture : **16X**
- Mémoire tampon : **2Mo**
- Disponibles en interfaces **SCSI et E-IDE**

CARTE SON PCI:

XG

WAVEFORCE 192XG :

- Bus **PCI**
- Compatible **AC'97**
- **64 voix**
- **Plug and Play**
- Table d'onde **676 sonorités**
- Compatible Microsoft **DirectSound et Direct 3D**
- Ensemble **logiciel complet et puissant**

Designed for Microsoft Windows NT Windows 98

ENCEINTES MULTIMEDIA HAUTE FIDELITE :

Faites rimer PC avec Haute-Fidélité grâce à une gamme complète de cinq modèles vous assurant la meilleure reproduction sonore de toutes vos applications (à partir de 399 francs TTC).

YST M20 DSP

YST M7

YST M15

YST-MSW5

YST MS25

JE SOUHAITE RECEVOIR UNE DOCUMENTATION SUR :
☐ LES GRAVEURS DE CD ROM
☐ LA WAVE FORCE 192XG
☐ LES ENCEINTES YST

Offre limitée à la France Metropolitaine

Nom : . . . . . .

Adresse . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Code postal . . . . . .

Ville . . . . . .

Coupon à renvoyer à
YAMAHA MUSIQUE FRANCE
DIVISION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE
BP 70
77312 Marne-la-Vallée Cedex 02

PF

YAMAHA
YAMAHA MUSIQUE FRANCE

DISTRIBUÉ PAR :
ACTEBIS FRANCE | ALIZÉ INFORMATIQUE | ARROW COMPUTER PRODUCTS | TECH DATA FRANCE

Le DVD joue du X

Ça devait arriver. Les lecteurs de DVD se mettent aussi à courir après les x, tout comme les lecteurs de CD en leur temps. Après les 1x, les 2x, voici que les constructeurs nous proposent des 5x. Alors, réelle innovation, simple évolution ou discours marketing ?

APRÈS les lecteurs de CD-ROM, qui affichent fièrement leurs 40x, la course aux mégaoctets par seconde continue avec, cette fois-ci, les lecteurs de DVD-ROM qui atteignent aujourd'hui des vitesses prodigieuses et théoriques de 5x.

Petit rappel

Le « 1x » d'un lecteur de DVD-ROM correspond à une vitesse de 1,38 Mo/s, contre 150 Ko/s pour le « 1x » des lecteurs de CD-ROM (en fait la vitesse d'un lecteur de CD-audio). Et tout ça en mode CLV. C'est-à-dire que le débit reste constant, et que le lecteur augmente sa vitesse en se rapprochant du centre du support. Une petite opération simple nous indique qu'un lecteur de DVD 5x, assure un débit théorique de 6,9 Mo/s.

Malheureusement, tout n'est pas aussi rose... En effet, pour obtenir de tels taux de transfert, ces lecteurs utilisent le mode CAV (*Constant Angular Velocity*), lequel requiert une vitesse de rotation constante qui implique que plus on se rapproche du centre, moins le débit est important. Les « 5x » seront donc atteints vers l'extérieur du disque... Encore faut-il trouver un DVD rempli !

Sony et Guillemot sortent les premiers lecteurs 5x

Les deux premiers lecteurs de DVD-ROM 5x que nous avons testés sont le DDU220E de Sony et le MAXI DVD-ROM 5X Max de Guillemot (un modèle Toshiba). Nous avons comparé les performances obtenues avec celles du lecteur Pioneer (un 2,6x), l'un des modèles les plus rapides de la génération précédente.

Les conclusions sont claires, la différence entre le Pioneer et les nouveaux 5x ne sont pas énormes (passage au mode CAV). Seule la lecture de DVD a permis de révéler un réel écart entre les lecteurs. Ainsi, sur la copie de 1 Go de données en 50 fichiers, on obtient 4 mn 52 s pour le Sony et 4 mn 53 s pour le Guillemot, contre 5 mn 30 s pour le Pioneer. Sur le reste des tests, les résultats sont très proches et le Pioneer démontre encore sa fiabilité en lecture de CD. Ainsi, lors d'un transfert de 57 Mo en plus de 1 107 fichiers, il obtient le meilleur temps : 55 secondes ! Grâce à un bon temps d'accès, le lecteur Guillemot décroche un résultat honorable avec 1 mn 10 s. En revanche, le Sony, avec 1 mn 30 s, s'avère un peu décevant. Par ailleurs, son prix en kit avec une carte de décompression MPEG 2 est plutôt dissuasif.

Notez que ce dernier est le seul lecteur, parmi ceux que nous avons testés, à reconnaître aussi rapidement les CD-R. En effet, avec les autres, l'utilisateur subit un temps de latence d'une dizaine de secondes entre l'insertion du CD et le moment où il est reconnu. ■ M.P.

Constructeur	Guillemot	Pioneer	Sony
Référence	Maxi DVD Theater 5X Max	A02	DDU220E
Provenance	Toshiba	Propriétaire	Propriétaire
Vitesse en DVD	5x	2,6x	5x
Vitesse en CD	32x	24x	24x
Temps d'accès mesuré	95 ms	97 ms	102 ms
Prix du lecteur seul (inférieur à)	1 200 F	1 200 F	—
Prix avec carte MPEG 2 (inférieur à)	1 800 F	—	2 800 F
Résultats en lecture de DVD			
1 fichier de 42 Mo	15 s	15 s	15 s
1 Go en 50 fichiers	4 mn 52 s	5 mn 30 s	4 mn 53 s
Résultats en lecture de CD			
47 Mo en 6 fichiers	21 s	21 s	20 s
57 Mo en 1 107 fichiers	1 mn 10 s	55 s	1 mn 30 s
Note	18	15	13

L'avis de Marco

Il est clair que dans la pratique, cette nouvelle génération n'apporte pas un gain de vitesse très net par rapport au 2x. Notons toutefois comme la différence de prix minime qui existe entre les deux produits. Il serait dommage de se priver sur un tel prétexte le Guillemot 5x Max. Quant au Sony, il est malheureusement trop cher surtout dans le kit. Mais il bénéficie en compensation d'une carte MPEG 2 au prix très intéressant.

Hitachi DT 3140 ET

Envie d'espace sur votre bureau ? Hitachi vous propose son dernier moniteur LCD 14,1 pouces. Mais il faut avoir les moyens.

Toujours à la pointe de la technologie, les écrans plats TFT ont quand même du mal à afficher des prix abordables, malgré une chute impressionnante. Néanmoins, Hitachi nous propose avec son DT 3140 ET, un écran plat 14,1 pouces de bonne facture, affichant une résolution maximale de 1 024 x 768. Comme tous les écrans de ce type, l'absence de balayage et de rayonnement procure un confort visuel inégalé et inégalable par un écran à tube. Même si des défauts de couleur ou d'alignement peuvent apparaître, les réglages à l'écran (OSD) permettront aisément de les corriger et d'obtenir un affichage presque parfait. Les fonctions sont accessibles *via* cinq boutons en façade dont deux permettent le réglage immédiat de la luminosité, petite option bien utile et bien pensée.

14

- ***Constructeur*** Hitachi
- ***Langue*** manuel en français, OSD en anglais.
- ***Prix*** moins de 14 000 F.

La meilleure qualité de l'affichage se fait en 1 024 x 768. En revanche, grâce à une bonne mise à l'échelle dans une résolution inférieure, la qualité d'affichage reste lisible même si elle est dégradée. Sinon, côté esthétique, rien d'extravagant ni de nouveau. Un aspect classique et sobre laisse le regard de se concentrer sur l'image. En attendant d'avoir les moyens, rêvons d'espace !

N. B.-D.

Vous n'y arriverez pas tout seul

MANKIND

Le jeu de stratégie galactique
3D Temps Réel exclusivement on line

Un univers infini
Un combat absolu
Une partie perpetuelle

MANKIND & DEO GRATIAS
2 jeux de stratégie définitifs
Disponibles le 20 novembre

www.cryo-interactive.com 3615 Cryo www.mankind.net

La diapo scannée à petit prix

Même s'il ne présente pas toutes les caractéristiques techniques de ses grands frères, le Qscan, scanner à diapositives aussi simple d'emploi qu'efficace, tient ses promesses et reste inégalé dans sa catégorie de prix.

CE n'est pas tous les jours qu'un constructeur propose un scanner à diapositives et négatifs à moins de 3 000 francs. Compte tenu des prix habituellement pratiqués sur ce genre d'appareil, on est d'ailleurs en droit de se poser des questions sur leur rapport prix/qualité/performances.

1 200 ppp pour l'amateur

Après une séquence de tests, le Qscan révèle ses limites. Il ne répond pas aux exigences d'un professionnel de la retouche d'image, notamment en raison de sa définition insuffisante (1 200 points par pouce, quand même). Reste que, *a priori*, ce n'est pas non plus le public visé. En effet, les qualités du produit sont suffisantes pour intéresser bon nombre d'amateurs de belles images qui devaient jusqu'alors se passer des services de ce type d'appareil.

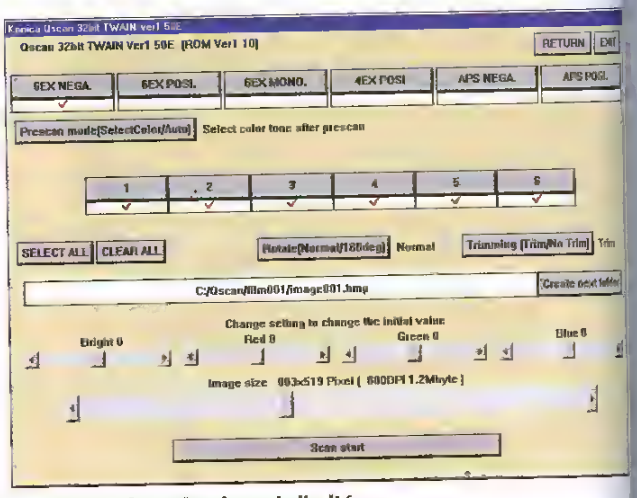
Avec le Qscan, l'utilisateur bénéficie d'un excellent résultat notamment en numérisation de négatifs. Numériser avec le Qscan est un plaisir. Les documents sortent avec un contraste parfait. Les couleurs sont bien respectées, malgré une numérisation qui s'effectue en 24 bits RGB et en une seule passe. Il faut compter environ une minute pour une diapositive ou un négatif, ce qui est tout à fait acceptable.

En plus de son prix attrayant et de résultats très intéressants, le Qscan bénéficie d'un aspect compact et agréable et d'une bonne ergonomie. Ainsi, grâce à un passe-vues, il est possible de traiter quatre diapositives ou six négatifs. Notez que le Qscan est aussi vendu avec un porte-film IX-240 qui permet de numériser des films APS.

Des réglages basiques efficaces

L'interface est simple, intuitive et efficace. Mais, si les néophytes y trouvent assurément leur compte, en revanche les utilisateurs expérimentés pourraient bien lui reprocher une certaine pauvreté de paramètres. En effet, ceux-ci se limitent à la résolution, à la luminosité et à une correction gamma sommaire, puisque le Qscan est équipé d'un système de compensation automatique des couleurs. On aurait aimé avoir, par exemple, une balance des blancs et une présélection de la zone de l'image à scanner. L'interface, compatible Twain, s'appelle depuis n'importe quel logiciel de retouche photo, comme Adobe PhotoDeluxe, fourni avec le scanner.

On notera que le Qscan n'existe qu'en version SCSI et qu'il sera donc nécessaire, si vous n'en avez pas déjà une, d'acquérir une carte de ce type. Konica s'est, en effet, dispensé d'en fournir une avec son appareil. Les esprits chagrins y verront une mesquinerie, tandis que les optimistes parleront de la liberté de choisir ainsi la carte qui leur convient... ■ P.



● **Une interface simple mais limitée.**

15 L'avis de Philippe

Le Qscan s'adresse aux petits budgets. Il permet de scanner des diapositives et négatifs avec une très bonne qualité, sans même avoir à maîtriser toutes les subtilités de la numérisation. Reste une définition insuffisante, pour des travaux vraiment professionnels. Les amateurs en seront ravis par ce produit. Il est en négatifs aussi intéressant, le manque de paramètres. Du coup, les amateurs de réglages précis et de haute définition devront se reporter sur des modèles un peu plus chers dans une prochaine fois.

- **Genre**
- **Constructeur**
- **Langue**
- **Prix**

Saïtek Cyborg 3D

Le petit dernier de chez Saïtek répond au doux nom de Cyborg 3D. C'est un *joystick* digital, avec donc un temps de réponse minimal dans les jeux et l'élimination des problèmes de calibrage. La manette est surprenante par son aspect *high-tech* à la *Star Wars* et sa capacité à s'adapter à tous les utilisateurs. Vous pourrez modifier l'emplacement de la molette des gaz, la position du repose-main et la tête du manche selon que vous êtes droitier ou gaucher.

Pour le plus grand plaisir des amateurs de simulateurs de vol, le manche à balai est à rotation comme le Sidewinder de Microsoft, ce qui permet d'émuler un palonnier. Il comporte également un chapeau chinois et des boutons assez nombreux et très bien situés sur le manche. Le Cyborg 3D est polyvalent et se révélera aussi efficace dans un simulateur de vol ou de voiture que dans un jeu d'action. Il est précis et aucune fatigue ne se fait ressentir. Le logiciel de paramétrage est relativement bien réalisé bien qu'un peu frustre. Il est bien sûr possible d'éditer et de créer des profils de jeux. Seuls, quelques problèmes d'installation sous Windows 98 ont terni ce tableau idyllique. Espérons que le constructeur y remédiera avant la sortie du produit dans le commerce.

Un look starwaresque et des réglages omniprésents pour une manette universelle. C'est-y pas beau !

17

- **Constructeur** Saïtek
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 450 F

Joystick digital.

"Qu'importe qu'ils me haïssent pourvu qu'ils me craignent"

Déo Gratias

LE JEU DE SIMULATION DIVINE TOUR PAR TOUR

111 Pouvoirs Divins
63 Races
mais il ne restera qu'un seul Dieu

DEO GRATIAS & MANKIND
2 jeux de stratégie définitifs
Disponibles le 20 novembre

www.cryo-interactive.com
3615 Cryo

Intellimouse Pro de Microsoft

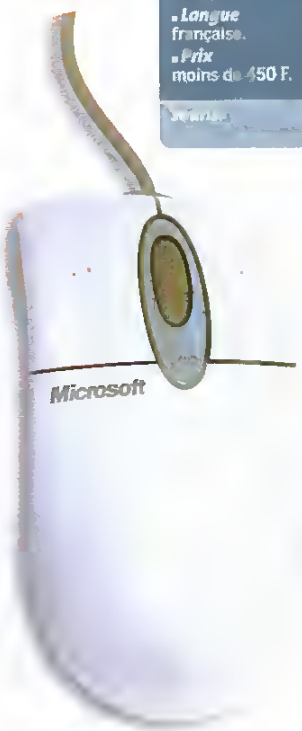
15
- Constructeur Microsoft.
- Langue française.
- Prix moins de 450 F.

L'Intellimouse Pro de Microsoft est belle, ergonomique et tout et tout. Mais, nonobstant le sigle Microsoft inscrit dessus, elle ressemble à une souris.

La nouvelle souris de Microsoft, même si elle possède d'indéniables qualités ergonomiques et esthétiques a comme un petit relent de déjà vu. Sa forme arrondie, qui autorise une parfaite prise en main, du moins pour les droitiers, rappelle furieusement celle de la MouseMan+ de Logitech. Idem pour les boutons droit et gauche dont la souplesse de clic n'est pas à mettre en cause. On pourrait aussi parler de la roulette centrale qui grâce à un excellent positionnement de l'index, permet un défilement des documents ouverts, quelles que soient les applications, Internet compris. Ça va surfer sévère dans les chaumières. Mais la roulette dispose d'une seconde fonction. Il suffit de cliquer dessus pour que le défilement devienne automatique, à la vitesse désirée par l'utilisateur. Reste que, là encore, les manipulations nous renvoient aux fonctions identiques de la version précédente de l'Intellimouse.

Côté logiciel, le rongeur se paramètre facilement et intuitivement avec les pilotes standard de Microsoft. Indéniablement, l'essayer c'est l'adopter. Il reste que le prix est conséquent pour avoir une Intellimouse avec l'ergonomie d'une MouseMan.

B. G.



13
- Constructeur Rolodex.
- Langue anglaise.
- Prix moins de 1 400 F avec station, moins de 1 000 F sans.

Rolodex Rex

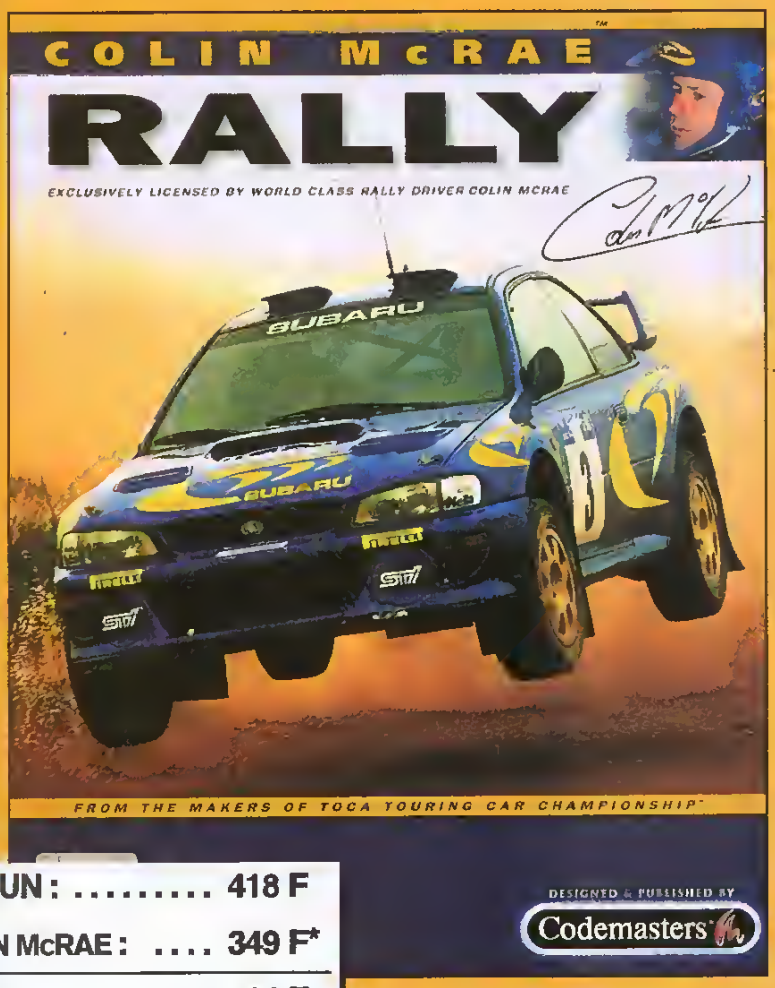
Rolodex vous propose Rex, un compagnon électronique discret qui vous suit partout, et qui prolonge votre PC dans votre poche.

Plus connu pour ses classeurs en rouleaux, Rolodex se diversifie dans les agendas électroniques avec le Rex. Avec son format carte de crédit et son poids ridicule de 34 grammes, ce petit appareil vous suit partout. Grâce à 256 Ko de mémoire, il stocke vos rendez-vous, vos contacts, vos mémos et même vos tâches. Sa connexion sur PC s'effectue *via* une mini station d'accueil qui se branche sur le port série. Si vous avez un portable, il vous suffit de glisser directement Rex dans un port PCMCIA. Le logiciel TrueSync, livré avec, autorise le transfert de vos données sur Rex, qu'elles proviennent de *Outlook*, *Organizer*, *Schedule+*, *SideKick* ou *Act*. Mais de préférence, exportez-les d'abord au format *DBase* (DBF), ce que la plupart des agendas savent faire, puis importez-les dans TrueSync car nous avons connu quelques problèmes avec les autres formats. Ensuite, ce dernier synchronise Rex en important vos données. Côté navigation, rien de plus simple. Cinq boutons permettent de voyager dans les différents modules de Rex puis de les explorer. Seul inconvénient, mais de taille, vous ne pouvez rien modifier directement sur le Rex, juste consulter.

N. B.-D.

COLIN McRAE

Licence exclusive du champion du monde de rallye, Colin McRae



*COLIN McRAE vendu seul au prix de 349 F

PC FUN :	418 F
COLIN McRAE :	349 F*
TOTAL :	~~767~~ F
POUR VOUS : ..	489 F

ABONNEMENT PC FUN

HARDWARE - CRÉATION - JEUX

Ne perdez plus une seconde, abonnez-vous !

Économisez ! 278 F

COLIN McRAE RALLY

Pilotez les meilleures voitures de rallye. Réalisez des temps scratch en dévalant des étapes sans jamais rencontrer le même virage, ou participez aux Super-Spéciales à travers les circuits et les terrains les plus ardus. Choisissez une étape individuelle, un des 9 rallyes internationaux ou le championnat complet. Découvrez les sensations extrêmes du pilotage.

PC FUN
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine. Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit. (conformément à la loi informatique et Libertés du 06/01/78.)

F043R

❑ Oui, je souhaite recevoir PC Fun et ses suppléments pendant 1 an (11 n°s) + le jeu COLIN McRAE [CMC] au prix de 489 F (étranger et Dom-Tom 609 F)

❑ Réabonnement ❑ Nouvel abonnement

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle aujourd'hui par ❑ Chèque (à l'ordre de Pressimage) ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ expire fin ⌊_⌊_⌊_⌋

Date et signature (obligatoires) :

Attention, offre valable jusqu'au 18 novembre 98.

ABONNEMENT

PC FUN

MOTOCROSS MADNESS

Des sensations à fleur de route

Ne perdez plus une seconde, abonnez-vous !

Économisez ! 278 F

PC FUN : ..... 418 F
MOTOCROSS MADNESS : 349 F*
TOTAL : ..... ~~767~~ F
POUR VOUS : .. 489 F

MOTOCROSS MADNESS

Des sensations à fleur de route !

Microsoft lâche enfin les trucks pour nous offrir un jeu de course à sensation, grâce à cette simulation de course de cross. Et les sensations fortes sont au rendez-vous, grâce à une réalisation impeccable, mais aussi à une jouabilité très fun qui permet de s'éclater vite et bien. Bref, une des très bonnes surprises de la rentrée !

❑ Oui, je souhaite recevoir PC Fun et ses suppléments pendant 1 an (11 n°s) + le jeu Motocross Madness [MAD] au prix de 489 F (étranger et Dom-Tom 609 F)

❑ Réabonnement ❑ Nouvel abonnement

F843C

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle aujourd'hui par ❑ Chèque (à l'ordre de Pressimage) ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ expire fin ⌊_⌊_⌊_⌋

Date et signature (obligatoires) :

Attention, offre valable jusqu'au 18 novembre 98.

PC FUN
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

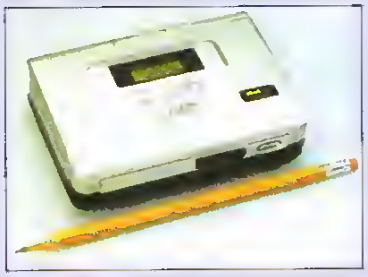
Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine. Les données du bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur utilisation ultérieure en nous le précisant par écrit. (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78.)

Réinventons la roue

MpMan est un produit assez marrant, bien que la question de son utilité se pose réellement. En effet, c'est en quelque sorte un baladeur capable de stocker dans sa mémoire numérique des fichiers .MP3 récupérés sur le Net et de les jouer à la demande. Maintenant, vous serez dans l'illégalité aussi quand vous vous promenerez dans la rue...
Le MpMan (ted.winamp.com/mpman) coûte de 1 500 à 3 000 F.

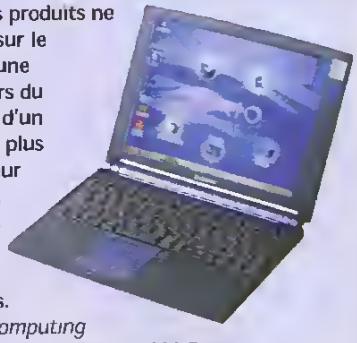
15 000 francs le Polaroïd

Miracle technologique, JVC propose depuis peu aux États-Unis, une imprimante vidéo-numérique entièrement autonome et qui tient dans la poche. Ainsi, à partir d'un appareil photo numérique et d'une caméra du même tonneau, il est possible de sortir des clichés où que l'on soit. Propose à près de 5 000 F, et ajouté au prix de l'appareil numérique, c'est certes un peu cher pour concurrencer des «Polas» à 300 balles...
Le GV-HT1 de JVC (www.jvc.com) coûte environ 5 000 F.



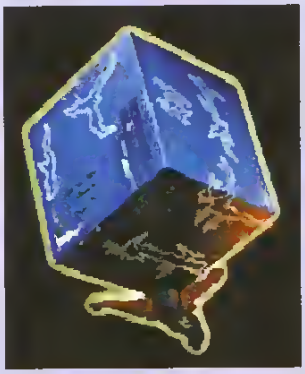
Le notebook gros comme une crevette !

Sony Computing, dont les produits ne vont pas tarder à arriver sur le marché français, a lancé une véritable petite bombe lors du dernier PC Expo : il s'agit d'un notebook qui fait à peine plus d'un centimètre d'épaisseur pour 1,5 kg tout compris. D'autant qu'il intègre des trucs délirants comme une interface IEEE 1394 et autres surfaces tactiles.
Le VAIO 505GX de Sony Computing (www.ita.sel.sony.com) coûtera environ 35 000 F.



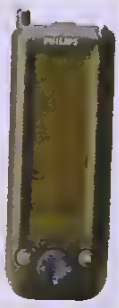
Le PC grotesque

C'est noir, décoré, moche, mais vous n'allez pas pouvoir vous empêcher de l'exposer : c'est un PC et en même temps une œuvre d'art. Si, si. Certes, on ne vous vend pas le moniteur avec, mais les machines Rock City sont à des prix tout à fait corrects et dans des configurations des plus standard, à part donc ce boîtier très «looké» !
Les PC Rock City de The Panda Project coûtent de 6 000 à 15 000 F.



Et pour le café ?

C'est bien connu, les mobiles évoluent sans cesse : intégration de petits jeux vidéo, transmission des données, etc. Ce téléphone de Philips va encore plus loin, puisqu'il intègre le système d'exploitation EPOC 32 de Psion. En plus d'être un téléphone, c'est un véritable PDA qui gère votre agenda et vos contacts, tout en offrant la possibilité de surfer sur le Net : un rêve, non ?
le Synergy Smartphone de Philips (www.pcc.philips.com) coûte environ 6 000 F seul.



Age of Empires : the Rise of Rome

Rise of Rome *apporte un lot de nouveautés et améliore l'interface du jeu. Des civilisations nouvelles : romaine, hellène (les meilleurs centurions du jeu), carthaginoise, etc. De nouvelles unités comme des éléphants « blindés », des galères à feu grégeois, des chars avec les lames tournantes sur les côtés, etc. Quatre nouveaux sorts pour les prêtres dont l'excellent « Immolation » qui convertit automatiquement l'unité ennemie la plus proche dès la mort du prêtre et surtout la possibilité de commander plusieurs unités dans un centre de production. Autre nouveauté, des bruits particuliers ont été implémentés, comme par exemple celui lié à la disparition des fermes. Et oui ! maintenant on les entend disparaître, les puristes apprécieront l'intérêt de la chose.*

Côté Multijoueur, trois nouvelles tailles de carte (Gigantic c'est bien), trois nouveaux types de terrains (là on n'est pas trop convaincu), et le choix du nombre maximal d'unités entre 25 et 200 (enfin une charge de 100 centurions). Naturellement une nouvelle campagne plutôt ardue accompagne le tout.

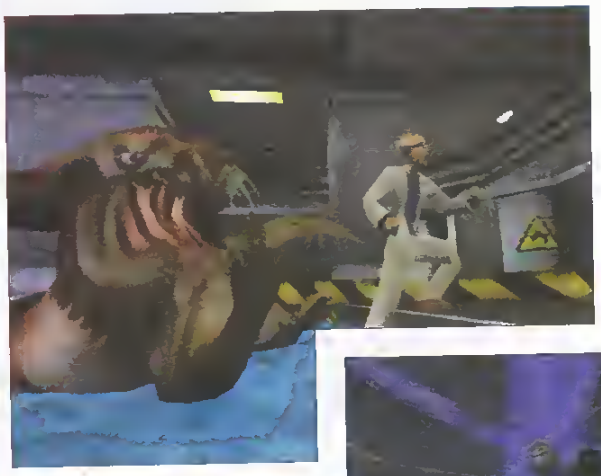
Pour une fois qu'un add-on n'apporte pas que des nouvelles unités, des nouvelles cartes et autres gadgets...

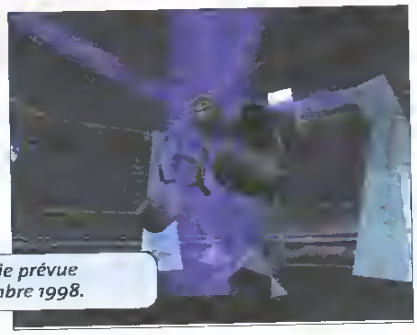
> Éditeur Microsoft. > Sortie prévue novembre 1998.

Half-life

Un quake-like de plus ? Pas vraiment ! Half-life présente une histoire dans une atmosphère à couper le souffle.

La claque. Notre engouement pour les jeux d'action en 3D subjective, qui commençait à s'émousser, s'est réveillé avec Half-life. *Si l'on ne s'étonne plus de la qualité graphique de nombre de ces jeux, la richesse de* Half-life *chamboule tout. Adieu le scénario débile raconté en quelques lignes avant le massacre. Vous vivez une vraie aventure. Des évènements indépendants de votre volonté se déroulent un peu partout, vous immergeant au cœur d'un film d'action aux effets spéciaux grandiloquents. La trame de l'histoire se déroule sous vos yeux, les monstres à tuer n'étant pas les seuls individus hantant les niveaux. On ne va pas vous en dévoiler beaucoup plus pour le moment, mais sachez que* Half-life *bénéficie d'une mise en scène étonnante, d'une atmosphère accracheuse, d'êtres agressifs ou non, mais tous dotés de neurones. On s'en est pris plein la gueule, et ce sera bientôt votre tour. Half-life va faire TRÈS mal !*





> Éditeur Sierra. > Sortie prévue novembre 1998.

Speed Busters

L'équipe toute neuve de Ubi Soft Canada débarque avec un jeu de course d'arcade aussi appétissante que du sirop d'érable.

Les Need for Speed III *et autres* Motocross Madness 2 *n'ant qu'à bien se tenir! Un* challenger *de poids les attend à la sortie d'un virage en épingle!* Speed Busters *vous propose de conduire des voitures américaines des* fifties *et* sixties *méchamment modifiées, qui ont la fâcheuse tendance de tomber en petits morceaux au fur et à mesure des chocs,*

▷ Sortie prévue novembre 98.

quitte à vous faire terminer la course sur le pare-chocs avant et avec seulement deux roues.
Les circuits sont superbes, animés et variés (à Hollywood, par exemple, passez dans les studios de cinéma, et croisez un T-Rex au un requin géant ..). Comme tous les circuits d'arcade qui se respectent, ceux de Speed Busters *cachent quelques raccourcis, parfois utiles, mais surtout casse-gueule. Vos victoires vous apportant un peu d'argent, vous pourrez réparer et modifier votre véhicule. Grâce à la gestion avancée des dégâts qu'il propose, le jeu laisse imaginer de sauvages parties de stock-car en Multijoueur..*

ILS SONT GRANDS, BLONDS, FORTS ET INTELLIGENTS...

...IL NE MANQUERAIT PLUS QU'ILS NOUS PIQUENT NOS FEMMES !

S·A·G·A
Rage of the Vikings

DURANT 3 SIÈCLES ON FRIAIT POUR QU'ILS N'ARRIVENT PAS

ILS DÉBARQUENT EN NOVEMBRE.

DADA

SAGA
UN JEU DE STRATÉGIE BARBARE HAUTEMENT CIVILISÉ

www.cryo-interactive.com

CRYO INTERACTIVE

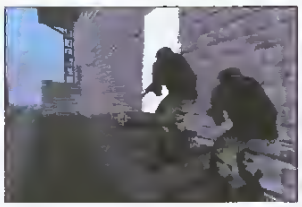
3615 Cryo

Tom Clancy's

Rainbow Six

OMBRES MORTELLES

Par David Choquet



Tom Clancy prend le jeu vidéo d'assaut ! Rainbow Six s'inspire de son dernier roman (pas encore sorti en France) et vous met aux commandes d'un groupe d'intervention international. Rien que ça.

- **Genre** stratégie en 3D temps réel.
- **Éditeur** Take 2 Interactive.
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 400 F.
- **Notre config. conseillée** Pentium 166, 32 Mo de RAM, carte Direct3D.
- **Multijoueur** oui.

AU crépuscule de ma vie, les menaces n'ont plus beaucoup d'emprise sur moi. Je n'ai plus de famille, et n'ai jamais eu de descendant. Aussi puis-je sans crainte mettre à disposition de tous ce que je sais, ce que certaines puissances politiques cachent au grand public. Au pire, en apprenant que j'ai tout déballé, quarante ans après les événements que je vais ici relater, ils me tueront, me rendront ce service : ma vieille carcasse, qui me m'obéit désormais plus est pour moi une prison.

En 1999, une belle carrière me semblait promise : j'étais dans les petits papiers de l'ambassadeur de Belgique, travaillait à ses côtés en tant que bras droit. Reconnue pour mon efficacité, j'étais persuadée d'être pressentie pour le remplacer l'année suivante, lui-même partant en retraite bien méritée. Professionnellement sereine, heureuse dans le privé, l'avenir me semblait rayonnant. Jusqu'à ce jour d'automne où ces hommes, infiltrés en tant qu'employés de nettoyage, prirent l'ambassade d'assaut, tenant l'ambassadeur et moi-même en otages. Mon Dieu...

Quand j'y repense, j'en frémis encore, bien que cela ne puisse se voir, mon corps fripé tremblant perpétuellement. Leurs voix rauques, leurs regards haineux et leurs gestes brutaux restent profondément gravés dans ma mémoire. Je me demande encore pourquoi je ne me suis pas évanouie lorsque l'un d'entre eux jouait avec moi, enfonçant violemment le canon de son arme dans ma bouche, me crachant des insanités plus obscènes les unes que les autres, s'amusant à faire courir ses mains gantées de noir dans mes cheveux, m'en arrachant des poignées pour le seul plaisir de voir des larmes de douleur couler sur mes joues. Au moment où il m'ordonna de déboutonner mon chemisier, son arme appuyée sur ma tempe, je m'abandonnai au désespoir, ne ressentant plus rien que le bruit sourd de mon sang difficilement charrié par une veine compressée par le pistolet sur ma tempe. J'étais alors persuadée de mourir, et ne trouvai plus la force de lutter.

Au cœur même du raid éclair.

Alors que je déboutonnai, tremblante, les premiers boutons de mon chemisier, le terroriste recula, certainement pour profiter plus confortablement du spectacle, se caressant l'entrejambe de sa main libre. Ses yeux, seule partie de son visage qui n'était pas cachée par une cagoule beige qui baillait aux coutures, grossièrement découpée, prirent une appa-

OPÉRATION : WEB

Rainbow Six *a créé un raz-de-marée sur Internet. Déjà, plus de cent clans s'y affrontent en multijoueur Vous pourrez en trouver bon nombre sur la page officielle du jeu (www.redstorm.com).*
En multijoueur, Rainbow Six autorise jusqu'à seize joueurs à se rassembler pour des opérations. Les choix de jeu sont multiples : jusqu'à cinq joueurs, vous pouvez avoir quatre commandos (chaque joueur incarnant un chef de groupe), et un dirigeant de terroristes. Si les joueurs sont plus nombreux, il est possible d'assigner à chacun un rôle spécifique au sein de chaque groupe commando. Inutile de vous signaler qu'en ce cas, le travail d'équipe est des plus essentiels, la synchronisation entre les membres du commando étant indispensable. Et dire que le jeu n'est pas compatible IPX (uniquement LAN)..

rence encore plus menaçante, me faisant penser au regard que pourrait avoir une hyène prête à dévorer sa proie agonisante. Tentant de dominer ma peur, je levai les yeux vers lui, et ma vision se brouilla, devint rouge. Sur mon visage, je sentis des coups d'aiguilles brûlantes.
Ce n'est que quelques secondes plus tard que je me rendis compte que le voile rouge et les piqûres était dues au sang de mon geôlier qui avait giclé sur mon visage. Ce dernier était tombé par terre, un petit geyser sanglant continuant à jaillir de son crâne, tombant en une flaque sombre, rapidement bue par l'épaisse moquette. Je vis alors surgir une ombre, puis une seconde, suivies de deux autres, alors que des bruits de rafales de mitraillettes surgissaient de tous les côtés. Une des ombres me prit par le bras, m'ordonnant de la suivre avec un accent anglais. Déboussolée, ne comprenant pas encore ce qui m'arrivait, je suivis l'ombre comme hypnotisée. Dans les couloirs de l'ambassade, je croisai d'autres silhouettes sombres, tapies dans les recoins obscurs. Le chemin était jonché de cadavres de terroristes. Enfin, surgissant à l'air libre, je vis l'ambassadeur, blessé mais vivant, protégé lui aussi par plusieurs ombres. On nous engouffra dans une camionnette qui partit en trombe, nous emmenant à l'abri. Les journaux n'ont jamais parlé de cet événement, et ces hommes et femmes en noir qui nous ont secourus n'ont aucune existence officielle. Obsédée par ces gens à qui je dois la vie, j'abandonnai tout pour tenter de savoir qui ils étaient. Les pages qui vont suivre expliquent qui ils sont, qui les commande, et ce qu'ils ont fait. L'organisation Rainbow doit être enfin connue du public.
L'arc-en-ciel (*rainbow*, en anglais), rassemble toutes les couleurs du spectre. À son instar, l'organisation Rainbow regroupe des spécialistes venus de toutes les nations, en un ensemble indissociable. C'est à vous de diriger ces hommes et ces femmes rompus aux situations extrêmes dans une quinzaine de missions plus captivantes et angoissantes les unes que les autres.
Rainbow Six offre deux niveaux de jeu différents : une préparation tactique sur carte, et

Attention : le moindre accroc dans votre combinaison, et le gaz mortel qui flotte dans l'air aura raison de vous en une seconde...

Saitek

X36
Système de contrôle

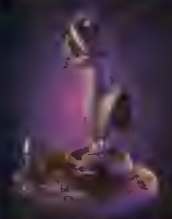
Commutateur à 8 directions (hot switch)

Touche lance-missiles

Contrôles rotatifs

X36 de Saitek combine une manette de gaz et un joystick de simulation aérienne qui représentent le must dans le domaine de la flexibilité, de la programmation et du confort.

C'est aussi...



Cyborg 3D Digital Stick

[illegible] à la taille de votre main.

Cyborg 3D Digital Pad

Manette à touche-logic, digitale programmable pour PC.

PC Dash

Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.

X6-33m

[illegible] digital / analogique + throttle pour PC.

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au [illegible] E-mail : transtpw@club-internet.fr
http://www.saitek.com

Brochure gratuite sur simple renvoi de ce coupon à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, P.A. Les Doucettes, 95140 GARGES LES GONESSE. Indiquez SVP :

Nom, prenom

Adresse

Date de naissance / /

Configuration matériel

PCF 10/98

TOM CLANCY : UN AUTEUR VRAIMENT MULTIMÉDIA

Tom Clancy a enchaîné les best-sellers depuis la sortie d'Octobre Rouge, en 1984. Parallèlement, avec sa société Red Starm, cet ancien agent d'assurances, reconverti dans le raman de guerre et d'espiannage high-tech, s'est lancé avec succès dans le développement de jeux vidéo. Mais, alors que Rainbow Six sort sur nos moniteurs, il nous faudra encore patienter de longs mois pour dispaser du livre en français.

PC FUN : *Vous êtes un auteur connu. Pourquoi avez-vous décidé de vous lancer dans les jeux vidéo.*
Tom Clancy : *La création de jeux vidéo m'ouvre de nouvelles portes pour racanter mes histoires. De cette façon, je peux inventer un environnement pour le jeu, une trame et des personnages mais c'est le joueur qui doit écrire la fin de l'histaire. En fait, c'est une occupation distrayante dans laquelle je peux exprimer ma créativité au trovers d'un média autre que l'édition traditionnelle.*

Quel est la différence principale entre l'écriture d'un livre et la réalisation d'un jeu vidéo ?
Avec les livres, les histoires sont toujours très linéaires. Les lecteurs suivent l'intrigue du point A au point B. Idéalement, si le livre est bon, ils auront droit à une aventure mais au bout du compte, c'est le voyage de l'écrivain. Côté jeux, on donne un point A pour débuter mais c'est à eux de trauver leur propre chemin jusqu'à la fin. Le jeu vidéo leur permet de créer leur propre histoire et d'écrire leur propre fin.

Est-ce que le livre Rainbow Six était terminé avant que vous ne commenciez à travailler sur le jeu ?
En fait, le concept du livre m'est venu pendant un brainstorming avec les gens de Red Starm. Nous avons eu une réunion en octobre 1996 et nous avons eu l'idée d'un jeu sur des sauvetages d'otages. Dans les mois qui ont suivi, nous avons pris la décision de réaliser un livre sur cette base. Nous avons travaillé ensemble sur le scénario. J'ai donc eu la possibilité de participer énormément, côté création, tout en restant éloigné des uns et des zéros... Je laisse cette tâche aux experts de Red Starm.

Est-ce qu'une unité comme Rainbow Six pourrait déjà être opérationnelle ?
Bien sûr. Il existe actuellement un groupe dont la création a déjà été un sujet de conversation pour plusieurs gouvernements. Il serait capable d'intervenir n'importe où et avec une grande rapidité sans avoir recours à des montagnes de téléphones rouges. Cette équipe pourrait être utilisée pour résoudre des situations embarrassantes (comme celles de l'ambassade américaine à Téhéran ou les problèmes récents avec l'ambassade japonaise au Pérou).

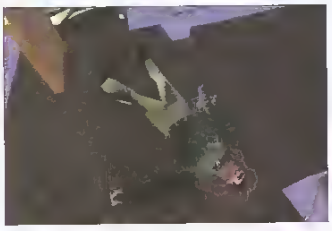
Quelles sont pour vous les meilleures manières de combattre le terrorisme ?
Pour réellement combattre le terrorisme, il faut recueillir le maximum de renseignements et infiltrer les rangs des ennemis de la démocratie. Une fois l'information collectée, un engagement sans réserve, grâce à des opérations militaires unifiées, est nécessaire pour les contrer.

Pensez-vous que la guerre secrète a déjà commencé via internet ?
D'une certaine façon, oui. Certains les appellent les terroristes du Net, mais la plupart des gens se réfèrent au nom de pirates. Ce sujet est une des grosses inquiétudes des services secrets. Ils doivent toujours rester plus performants que les pirates ou ces derniers auront accès à tout, y compris à des informations militaires vitales.

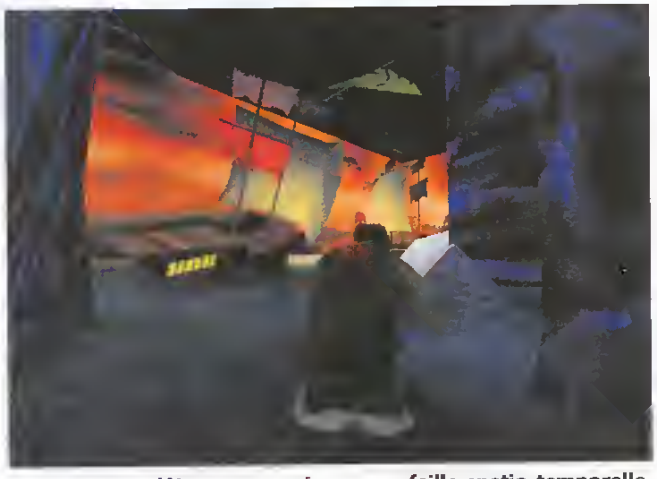
Un des premiers jeux tiré de l'univers de Tom Clancy.

Dernière parution française, la série Op-Center chez Albin Michel. Pour patienter jusqu'à Rainbow Six...

● Ça a l'air compliqué comme ça. Et en fait, ça l'est, du moins dans la tactique. L'ergonomie de la carte tactique, elle, est aisément utilisable.



● Et brata-brata ! Adieu la vitre, et adieu itou le terroriste derrière. Adieu aussi, la discrétion...



● Non, vous n'êtes pas passé par une faille spatio-temporelle. Ceci est un décor de parc d'attractions.

les missions elles-mêmes. Ces dernières peuvent être jouées simplement comme un *doom-like*, du moins les premières d'entre elles, au niveau de jeu le plus simple. *Rainbow Six* est cependant avant tout un jeu tactique, et vous devrez utiliser vos talents de stratège, et la synchronisation de vos différents groupes d'intervention afin d'arriver à vos fins.

Les missions mettent en scène des prises d'otage, des sabotages et des assassinats, dans des lieux aussi variés que des plates-formes pétrolières, des parcs d'attractions, des campements enfouis dans la jungle sud-américaine ou des bâtiments au cœur d'une grande ville. Suivant les objectifs (un seul au niveau facile, deux au niveau intermédiaire et trois au niveau difficile) vous devrez choisir au mieux les hommes à mettre sur l'intervention. Vous pouvez diriger jusqu'à quatre groupes de quatre hommes, en prenant soin de choisir comme *leaders* ceux dont les dons vous seront indispensables, surtout si vous décidez de mener physiquement l'assaut. Vous ne pourrez en effet diriger que les *leaders*, les autres hommes de l'escouade ne faisant que vous suivre et agir suivant des ordres simples. Pour utiliser les aptitudes spécifiques aux autres membres, vous devrez obligatoirement passer par la carte tactique de planification, avant la mission (ou attendre que votre *leader* soit tué).

Cette carte, tel un tableau de *briefing*, vous autorise à planifier les déplacements et actions de chacun de vos groupes, de même que leurs attitudes de progression (agressifs, discrets, etc.). Vous devrez définir à l'avance l'ensemble de leurs actions. La carte est suffisamment claire pour vous permettre de repérer sans difficulté les hypo-

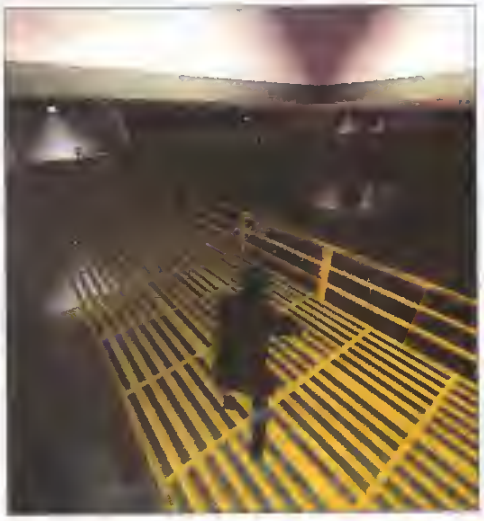
Le moindre pet de travers, et tout part à vau-l'eau.

Et les autres...

SWAT 2, de Sierra, vous met également aux commandes de groupes d'intervention, cette fois de la police américaine. Mais, hélas, il ne réussit ni à imposer une ambiance angoissante, ni à offrir le réalisme espéré. Plus ancien, *Deadline*, de Psygnosis, mêlait déjà stratégie de déploiement de groupes d'assaut et action en temps réel (mais en 3D isométrique) avec brio. Enfin, *Spec Ops*, de BMG, n'offre pas le niveau stratégique de *Rainbow Six*.

● Choisissez bien les hommes que vous allez lancer dans la mission : leurs compétences peuvent être cruciales...

● Des G.I. Joe !!!



● En plein milieu de cette grande salle, je suis une cible parfaite.

● On-a-ga-gné ! Ils-sont-sau-vés ! On a quand même deux morts dans l'équipe.

thétiques localisations des otages, des terroristes ou des objets à manipuler (qui tous peuvent changer d'une partie à l'autre). La synchronisation peut être réglée par quatre mots d'ordre, qui vous permettront de morceler votre progression. En cours d'action, vous ne dirigerez véritablement qu'un seul homme à la fois. Vous pourrez à votre guise passer d'un *leader* à l'autre, laissant les autres groupes agir suivant les instructions pré-établies. Vous ne pourrez cependant, hélas, pas modifier votre stratégie en cours de jeu. En mission, vous vous retrouvez en vue 3D subjective, comme dans un *doom-like*. La comparaison s'arrête là, car vous devrez être prudent. Utilisez au mieux les armes silencieuses, les fusils à longue portée, les passe-partout, les saboteurs électroniques, etc. pour empêcher vos adversaires de vous repérer ou de communiquer entre eux. Les graphismes 3D sont réussis, clairs et réalistes, les animations à tomber par terre (même sans s'être pris une balle dans le front) et l'ambiance sonore admirable (heureusement, le son peut être un indice décisif). L'intelligence artificielle surprendra par sa cohérence, même si l'on peut regretter une gestion parfois douteuse des hommes qui vous suivent lorsque vous incarnez un *leader*. Quelques *bugs* de collision sont également à déplorer, mais ne nuisent pas vraiment à l'intérêt du jeu. L'atout principal de *Rainbow Six* est de savoir équilibrer tactique pure et action en temps réel, dans des missions variées, difficiles, proposant des défis différents à chaque partie (si les objectifs restent les mêmes, la position des objets et des personnages peut changer, cela pouvant influer fortement le cours de la mission. Et, une fois encore, les bourrins qui se croient dans *Quake* n'ont aucune chance de terminer le jeu, la synchronisation de plusieurs groupes étant essentielle dans certaines missions.

La version que nous avons testée ne supportait hélas, pas encore le mode Multijoueur, qui risque de devenir un incontournable. Il autorisera jusqu'à seize joueurs (gentils ou terroristes) simultanément, qui pourront jouer seuls ou en équipes.

18 L'avis de Chipster

Rainbow Six, sans conteste [illegible] sont [illegible] difficulté [illegible] Cependant, quelques défauts viennent [illegible] le plaisir de jeu comme l'impossibilité de diriger un homme autre que le leader du groupe et l'intelligence artificielle parfois défaillante [illegible] hommes qui n'arrivent [illegible] pour vous [illegible] [illegible] d'activer de [illegible] de [illegible].

L'avis de Laurent

[illegible]

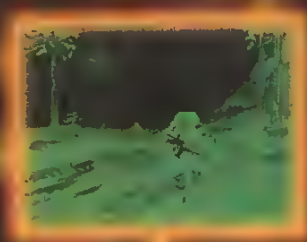
"Attention, le meilleur simulateur de combat arrive...
et il s'appelle SPEC OPS."

GEN 4 ★★★★

"SPEC OPS est superbement réalisé, réaliste
et prend le joueur aux tripes"

PC FUN – 1 /2,1

"SPEC OPS : un coup
d'arrêt aux doom-like ?"



SPEC OPS
Ranger Assault

TAKE 2

SPEC OPS:
Ranger Assault

DISPONIBLE SUR VOS ECRANS PC

Grand Prix Legends

Jim Clark, Colin Chapman, Graham Hill : pour tous les passionnés d'automobile, ces noms réveillent le souvenir des temps héroïques où la course était encore une affaire d'hommes.
Sierra vous propose de revivre cette époque glorieuse du sport mécanique.

CES FOUS DU VOLANT DANS LEURS DRÔLES DE SAVONNETTES

Par Stéphane Kauffmann

AUJOURD'HUI, la course automobile en général et la Formule 1 en particulier, c'est avant tout une affaire de gros sous. Les enjeux sont tels qu'il n'y a plus de place pour l'improvisation. Au final, le spectacle s'aseptise et les coureurs sont des robots. En 1967, ce n'était pas encore le cas. Cette saison fut peut-être la plus folle de tous les temps. Les règlements contraignants et l'arrivée des technologies comme les jupes allaient changer le monde de la F1 dès l'année suivante.

1967 fut l'année des voitures de 400 chevaux peu ou pas maîtrisés, par des pilotes au cœur gros comme ça. Imaginez cette puissance qui vous propulsait non loin des 300 kilomètres par heure avec une voiture à la tenue de route approximative, avec des freins quasi inexistants et des circuits au tracé et au revêtement douteux. Il fallait vraiment être fou pour s'aventurer à leur volant. Ces pilotes furent les héros les plus intrépides que l'automobile ait connu. Des noms comme Graham ou Clark résonnent encore à nos oreilles. C'était une époque de gladiateurs et de *gentlemen* où l'on ne courait pas seulement pour l'argent.

Papyrus vous propose aujourd'hui de revivre cette époque héroïque sur votre PC. Prenez une simulation de F1 actuelle, la conduite est affaire de rigueur et de précision. On fait des chronos en soignant ses trajectoires et en se conformant au comportement idéal. Dans *Grand Prix Legends*, rien de tout cela. Les voitures glissent plus qu'elles ne roulent. C'est avant tout votre habileté et vos réflexes qui seront mis à l'épreuve. Mais attention, même si la simulation procure des sensations, elle est également ultra-réaliste. Papyrus a investi des millions depuis des années dans le développement de ce nouveau moteur.

Le comportement physique de la voiture est d'un réalisme absolu. Tous les paramètres ont été pris en compte. Si au Nürburgring, vous décollez sur la fameuse bosse, amusez-vous à tourner le volant en l'air. La voiture tournera sur elle-même car le modèle physique prend en compte l'impact du flux d'air sur la masse. Incroyable. L'envers du décor réside dans la difficulté du jeu. Aucun mode Arcade n'a été prévu. *Grand Prix Legends* est destiné aux amateurs de simula-

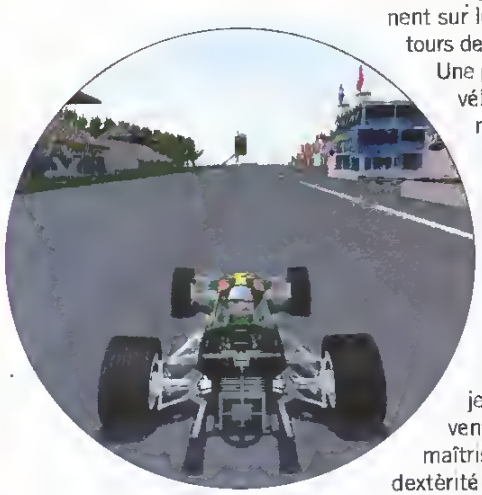
Une simulation de charme pour pilotes chevronnés.

● On ne se lasse pas d'admirer les détails, et le travail des suspensions en mode Replay.

● La vue cockpit renforce encore le réalisme.

tion pure et dure. Comptez quelques heures avant d'avoir des résultats et quelques jours avant de vous mesurer aux concurrents. Mais si vous consentez à cet effort, vous serez récompensé au centuple.

L'habitacle vous plonge au cœur de l'action. Avec une vue dynamique de vos avant-bras qui s'acharnent sur le volant, vous y êtes. Dès les premiers tours de roues, vous saisissez l'ampleur du défi. Une puissance phénoménale et des pneus de vélo pour passer 400 chevaux sur le bitume, voilà ce qui vous attend. Considérez L'accélérateur comme un œuf et anticipez les trajectoires, la moindre erreur est immédiatement sanctionnée. Et je ne vous parle pas des freins qui sont pire que sur ma Clio, c'est dire ! Cependant, avec fermeté et douceur, peu à peu les sensations arrivent.



Le pilotage de ces engins exige rigueur et fantaisie en même temps. Les trajectoires et les distances de freinage doivent être impeccables. Une fois le circuit maîtrisé, petit à petit on accélère et alors, la dextérité intervient. Il faut savoir rattraper les dérobades du train arrière, forcer la voiture en dérapage contrôlé. C'est cette obligation qui fait tout le charme de la simulation.

Les graphismes contribuent à renforcer le réalisme. Même si globalement ils ne peuvent rivaliser avec *Monaco Grand Prix*, ils servent parfaitement le jeu. L'impression de vitesse est phénoménale grâce à la ligne de fuite. Les voitures sont très belles et le sens du détail vraiment poussé. On ne se lasse pas dans l'excellent mode *Replay* d'admirer le travail des suspensions. Chaque aspérité chaque transfert de masse se remarque visuellement. C'est du très beau boulot. Pour l'instant, le jeu ne fonctionne qu'avec une carte 3Dfx, mais en principe à la sortie française, il sera aussi *Direct3D*. Avec une bonne carte 3D, dès le Pentium 166, *Grand Prix Legends* est fluide. Les graphismes profitent également du charme rétro des circuits. Fidèlement reproduits à l'aide de documents anciens, tous les tracés de la saison 1967 sont présents. Découvrez le mythique Nürburgring, alors long de 14 kilomètres. Dès le premier tour, vous voilà au bord de la crise cardiaque. Le très beau circuit des Essarts à Rouen ressuscite le passé des grands prix français, sans oublier un Monaco encore plus fou avec les bolides d'alors. Réalisme et réalisation vous plon-

Vous allez être l'otage de vos nerfs...

30 missions fondées sur de véritables interventions du SWAT, les troupes d'élite de la police de Los Angeles

Officier ou criminel ? À vous de choisir à quel côté de la loi vous allez jouer

Système d'intelligence artificielle : vous ne rejouez jamais la même mission

POLICE QUEST

SWAT 2

Unité proche du GIGN et remplissant des missions similaires

SIERRA

La seule véritable simulation tactique policière

JIM CLARK :
UN PILOTE DE LÉGENDE

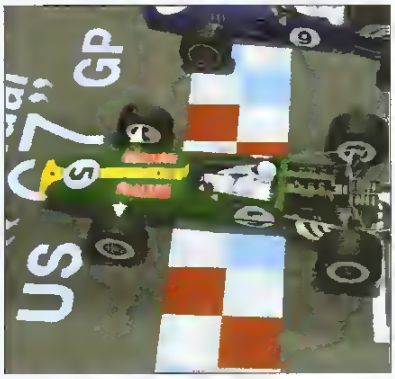
Jim Clark, l'un des plus grands pilotes de taus les temps, mourut en 1968 à l'âge de 32 ans. 1967 fut danc sa dernière saison et vaus paurrez la revivre avec lui dans Grand Prix Legends *Persanne ne put se résoudre à accepter la mort de ce pilote hars pair pendant le Grand Prix de Hackenheim, le 7 avril 1968.*

Jim Clark fut peut-être la parfaite incarnatian d'une conception du sport vouée à disparaître. Gentleman farmer *anglais, il a toujaurs été caurtais et layal sur les circuits. Sa réussite incroyable vient surtaut de son amitié avec Calin Chapman, le père de Latus. Le couple Clark-Lotus remparte toutes les coupes. Mais même dans les années naires de la marque en Formule 1, Jim Clark ne songea jamais à l'abandanner. Et ce n'était alors pas une question d'argent. D'ailleurs, Jim était immensément riche et a taujaurs couru uniquement par passion.*

Il auro tout gagné : le Championnat du mande, l'Indy Car, La Touring Cup et même en Nascar.

Jim Clark débute la saison 1967 avec la Lotus de 1966 à la mécanique absolète, qui déjà à sa sortie n'avait pas été très campétitive. Ce n'est qu'à Zandvart paur le Grand Prix de Hallande qu'apparaît la fabuleuse Latus 49. Le mateur Fard Cosworth de trais litres était directement attaché à l'arrière du châssis. Ainsi les suspensions arrière étaient fixées sur le mateur. Cela conféroit à la vaiture plus de rigidité pour un paids maindre. Le moteur Fard était un 8 cylindres en V multisoupape très puissant et déjà à l'époque très sauple. Cette nauvelle conception de la Latus a engendré une voiture puissante et vive, en camparaison de la cancurrence.

Pourtant les débuts furent difficiles et ce n'est qu'à Monza que Clark réussit à prauver ce que la vaiture avait dans le ventre.

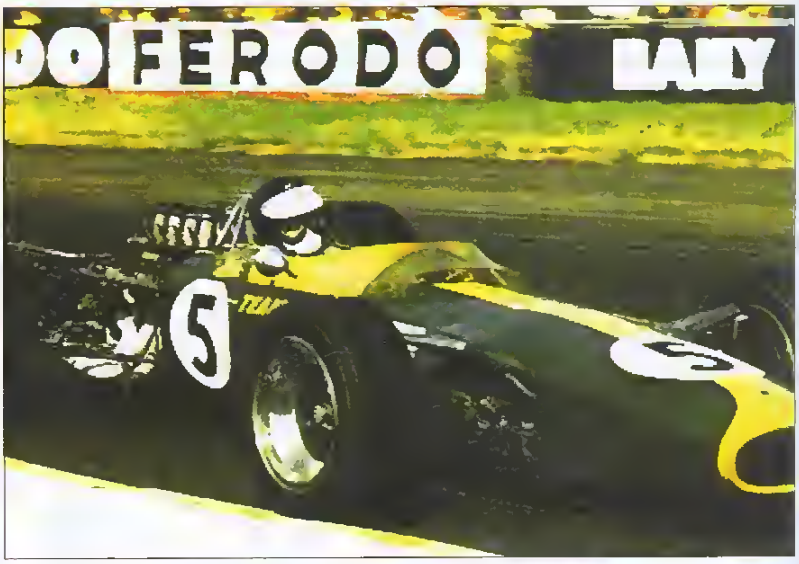


● **Jim Clark, ci-dessus dans sa Lotus 49 (dans le jeu), au départ du Grand Prix des États-Unis.**

Forcé de s'arrêter au stand pour crevaisan, Clark accusait un tour de retard. Il se trauvait alors à cinq kilamètres derrière Brabham, le leader *après l'abandan de Hulmes qui devait gagner le Championnat du mande. Taur après tour, Jim Clark bat le record du tour et finit par prendre la tête de la caurse. Mais une fais encare, la Latus manque de fiabilité et finit au ralenti à la troisième place.*

Les victoires en fin de saisan au Grand Prix des États-Unis et du Mexique ne suffirant pas à contrer Hulmes qui devint champian du mande avec seulement deux victaires. Jim Clark finira sa dernière saisan troisième du champiannat avec quatre victaires et un total de 41 paints.

● **Qui a parlé de sécurité passive ?**



● **Jim Clark dans sa nouvelle Lotus type 49 en 1967.**

● **Tête-à-queue, dérapages contrôlés et saute-mouton sont monnaie courante.**

gent dans une ambiance délicieusement rétro et avec un peu d'imagination, on a le melange des senteurs d'huile et des parfums de la campagne dans les narines. Le son n'est pas en reste, avec un bruit de moteur qui vous réchauffe le cœur. Le souci du réalisme va jusqu'au « clonk » de la boîte de vitesses pas vraiment synchronisée. Les voitures sont à l'avenant avec une reproduction fidèle des modèles de l'époque. Vous allez craquer pour la mythique Lotus 49 qui a introduit le moteur portant. Ce monstre de puissance pesait 600 kilogrammes pour 400 chevaux ! Les réglages d'origine sont excellents et suffisants. Mais si vous vous sentez une âme de mécano, tous les paramètres peuvent être modifiés. Il faut y jeter un coup d'œil car sur ces voitures, l'effet est garanti. Deux modes sont à votre disposition : Championnat et Course simple. Pendant les qualifications, lorsque vous ne courez pas, la séance défile à l'écran et vous pouvez surveiller vos adversaires. N'oubliez pas le *replay* pour analyser votre conduite. À ce propos, jamais, dans un simulateur, les *crashes* n'ont été aussi impressionnants. Les voitures se désagrègent, volent dans tous les sens, un vrai régal.

Au final, Papyrus livre là un simulateur qui réjouira tous les fanatiques de course automobile. Qui pourrait être insensible au charme d'antan et ne pas vouloir s'identifier au héros de l'époque ? Les graphismes, le modèle physique, les circuits, tout contribue à vous plonger dans le cambouis. ■

Et les autres...

Quels autres ? Il n'existe, à ma connaissance, aucune autre simulation historique de F1. Certes *Monaco Grand Prix*, en test dans ce numéro, propose un mode rétro, mais c'est plus pour le *fun*. Sinon, en simulation automobile, seul le même *Monaco Grand Prix* peut concourir. C'est avant tout une affaire de goût. Ce dernier est plus beau et plus accessible, mais *Grand Prix Legends* est plus attachant. Le fan se doit de posséder les deux.

L'avis de Maître K. 17

Grand Prix Legends est une simulation originale et franchement réussie. Tous les amateurs seront comblés et de longues nuits sont à prévoir. Si vous n'êtes pas fan, faites attention à la complexité du simulateur. Si vous ne comptez pas investir des heures d'apprentissage, vous serez déçu. Un travail remarquable a été effectué sur le moteur physique et Grand Prix Legends est la simulation automobile la plus réaliste jamais [illegible]

L'avis de Gilles

[illegible]

LA GAMME GRAPHIQUE

RECHERCHONS REVENDEURS

APRÈS DES ANNÉES D'EXPÉRIENCE ET BASÉ SUR LES DERNIÈRES TECHNOLOGIES DE CARTE GRAPHIQUE, UNE NOUVELLE GAMME EST DISTRIBUÉE EN FRANCE

S U N S E T G R A P H I C

QUELQUE SOIT VOTRE TYPE D'APPLICATION, LA GAMME RÉPOND À VOS BESOINS. AVEC UNE ÉVOLUTION PERMANENTE DE SON CATALOGUE DMD SOFT + PEUT SE PRÉVALOIR D'ÊTRE LE SPÉCIALISTE DE LA CARTE GRAPHIQUE.

Tous les prix sont modifiables sans préavis, photos non contractuelles Toutes les marques sont déposées par leur propriétaire

SIÈGE SOCIAL : 32 RUE VITRUVE 75020 PARIS TEL : 01.43.73.13.63 FAX : 01.43.73.13
AGENCE : 115 RUE DE NEUILLY 93250 VILLEMOMBLE TEL : 01.48.94.84.71 FAX : 01.48.54.77
EMAIL : DMDSOFT @ CLUB-INTERNET.FR

LA GAMME GRAPHIQUE

2the max™

3DFX VOODOO

SUNSET		VooDoo I	4 Mb EDO	PCI	490 F TTC
SUNSET		VooDoo II	12 Mb EDO	PCI	1.490 F TTC
SUNSET	NEWS	VooDoo BANSHEE	16 Mb SDRAM	AGP	990 F TTC

S3

SUNSET		S3-775 V2/DX	2 Mb EDO	PCI	190 F TTC
SUNSET		S3-775 V2/DX	4 Mb EDO	PCI	290 F TTC
SUNSET		S3 VIRGE DX	4 Mb EDO	PCI	250 F TTC
SUNSET		S3 VIRGE GX	2 Mb SGRAM	PCI	250 F TTC
SUNSET		S3 VIRGE GX	4 Mb SGRAM	PCI	250 F TTC
SUNSET		S3 VIRGE GX2	4 Mb SGRAM	PCI	250 F TTC
SUNSET		S3 TRIO 3D	4 Mb SGRAM	AGP	390 F TTC
SUNSET	NEWS	S3 SAVAGE	8 Mb SDRAM	AGP	890 F TTC

INTEL

SUNSET		INTEL 740	8 Mb SDRAM	AGP	490 F TTC

3DLABS

SUNSET		P2 POWER 3D	4 Mb SGRAM	AGP	490 F TTC
SUNSET		P2 POWER 3D	8 Mb SGRAM	AGP	590 F TTC

TSENG LABS

SUNSET		ET6100	2.25 Mb	PCI	490 F TTC
SUNSET		ET6101	4.5 Mb	PCI	590 F TTC

TRIDENT

SUNSET		TRIDENT 9750	4 Mb SGRAM	AGP	290 F TTC

Bon de commande a retourner à DMD Soft +

DESIGNATION PRODUITS	PRIX UNITAIRE	QTE	TOTAL TTC
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT	50 F TTC		50 F TTC

Signature Obligatoire

☐ Je règle comptant par chèque joint

☐ Je réglerai à réception de ma commande contre remboursement (moyennant 50 F TTC en plus des frais de livraison)

☐ Par carte bleue N° Carte :

Date d'expiration :

Nom _____

Adresse : _____

Code Postal _____ Ville _____

Tel : _____ Fax _____

Tous les prix sont modifiables sans préavis, photos non contractuelles Toutes les marques sont déposées par leur propriétaire

SIÈGE SOCIAL : 32 RUE VITRUVE 75020 PARIS TEL : 01.43.73.13.63 FAX : 01.43.73.13.04
AGENCE : 115 RUE DE NEUILLY 93250 VILLEMOMBLE TEL : 01.48.94.84.71 FAX : 01.48.54.77.95
EMAIL : DMDSOFT @ CLUB-INTERNET.FR

PIRATES, RHUM ET COLONS...

Par Stéphane Kauffmann

« J'arrive chérie, je décharge juste mon bateau. » ***Dix minutes plus tard, l'épouse en colère :*** **« Ça fait trois jours que tu ne manges plus et ça va encore être froid. » « Juste une seconde, il faut absolument que je trouve du minerai pour mes outils. »** ***Vous venez d'entendre le dialogue typique d'un foyer où sévit 1602, le jeu le plus dangereux depuis*** **Civilization.**

TERRE ! TERRE ! crie la vigie. Après trois mois de privations, d'angoisses et d'incertitudes, ces mots suffisent à tirer l'équipage de l'apathie. Alors que ces derniers jours plus personne ne parlait, que tous s'attendaient, résignés, à une mort certaine, soudain une activité fébrile s'empare du navire. Le capitaine, Jean de la Rosière, court vers la poupe et ajuste sa lunette. La première impression est empreinte de déception. Devant sa longue vue s'étale une île, certes de bel aspect, mais dont il distingue clairement les contours. Ce n'est pas le continent qu'il espérait trouver, celui que les savants prétendaient se trouver sur sa route. Tout au plus une cinquantaine de lieues d'un bout à l'autre. Cependant, il ne laissa rien paraître de son amertume.

Préparez une chaloupe, ordonna-t-il. Bientôt quelques matelots, le savant et le médecin de bord l'accompagnent à terre. Après avoir exploré les lieux, la déception céda rapidement la place à l'euphorie. L'île était un condensé de tout ce que la planète pouvait offrir. La terre était fertile et forêts et plantes tropicales y poussaient. Vers le centre de l'île s'élevait un ancien volcan avec de nombreuses rivières d'eau pure et sans aucun doute, des gisements de minerai. Quelques jours plus tard, un comptoir de fortune fut édifié et les vivres du bateau débarquées. Le capitaine, qui deux ans plus tôt était encore un aventurier sans envergure, se transforma au fil du temps en bâtisseur de génie. Alors que certains hommes s'effondrent devant la difficulté, d'autres au contraire se révèlent. Voilà rapidement résumé le début d'une partie de *1602*. Votre petit navire arrive avec trois autres vaisseaux dans les eaux claires du nouveau monde où de nombreuses îles attendent d'être colonisées. Mais ce jeu est politiquement correct et au contraire des *conquistadores*, vous n'aurez pas d'esclaves et ne massacrerez pas les indigènes. Pas très réaliste tout ça. La plupart des îles sont inhabitées et si une tribu de sauvages occupe un lopin de terre, elle sera ravie de cohabiter. Repérer avant le concurrent une terre fertile, représente le premier défi qui conditionne tout le jeu. Pour établir une colonie, il faut avoir du minerai, de la place et des terres cultivables. Quoi qu'il en soit, tout ne pousse pas au même endroit et il faudra se procurer le reste...

Très politiquement correct.

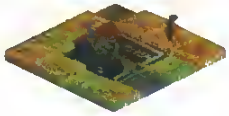
La première phase vise le développement de votre comptoir. Vous construisez des maisons et des infrastructures comme des églises, des troquets et des

- ***Genre*** jeu de construction/stratégie.
- ***Éditeur*** Sunflowers.
- ***Langue*** française.
- ***Prix*** moins de 250 F.
- ***Notre config. conseillée*** Pentium 120, 16 Mo de RAM.
- ***Multijoueur*** oui.

● Une île d'approvisionnement en coton pour les habits de vos bourgeois.

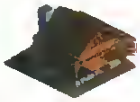
● L'évolution ultime : toute une population d'aristocrates.

POUR NOURRIR LE PEUPLE



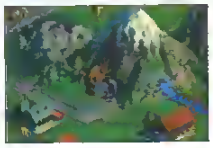
● Les champs de blé

● Le moulin

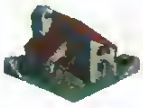


● La boulangerie

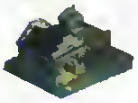
LE FER



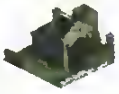
● La mine



● La transformation du minerai en fer



● La fabrication des outils



● L'usine à canons

hôpitaux pour soigner les cirrhoses contractées au bistrot. Et ne vous avisez pas de bannir les bars sous prétexte de réduire le trou de la Sécu. Vos sujets veulent picoler, sinon ils ne bossent pas. Bien entendu il faudra nourrir toutes ces bouches. Au début, vous aurez recours à la chasse et à la pêche. Dès que le progrès arrive, vous pourrez élever du bétail et cultiver la terre. Ces interactions sont toutes logiques. Pour évoluer, la population demande plus de confort et plus de richesses. Mais pour les obtenir il faut produire plus. C'est le cercle vicieux qui est à la base de l'économie de marché. Ne vous effrayez pas pour autant devant tant de complexité. L'évolution reste limitée et les chaînes de production sont simples. Ainsi vos sujets évoluent pour devenir des marchands puis des bourgeois, sans modifier le fonctionnement des interactions et l'époque reste la même. Pour satisfaire le besoin en alcool de vos gens, il suffit de produire du rhum. Vous plantez de la canne à sucre, vous érigez une plantation et une distillerie. Deux sites suffiront. Au contraire des autres jeux économiques ou de construction, vous ne serez jamais débordé par la multitude des actions à gérer. *1602* fait appel à votre intelligence et non à votre aptitude à cliquer rapidement.

Si vous gérez bien votre affaire, votre ville va prospérer et, rapidement, votre île ne suffira plus à vos besoins. Soit il n'y pas assez de terre, soit il manque des ressources. Si le tabac ne pousse pas, il faut en chercher ailleurs. Si vous n'avez pas de mine d'or, vous n'évoluerez plus car les dames deviennent coquettes. Plusieurs solutions s'offrent à vous. Vous pouvez chercher d'autres terres vierges ou faire du commerce avec les autres concurrents ou des marchands. Dans tous les cas, votre flotte et vos routes maritimes jouent un rôle primordial. Utilisez au mieux vos bateaux.

Enfin, il y a la solution militaire. Même pacifiste, un jour il faudra bien conquérir. Cependant, la guerre représente un gros risque. Construire et entretenir une armée coûte très cher et vous ne pourrez l'assumer longtemps. Il faut donc que la stratégie soit parfaitement au point. S'engage alors un combat en temps réel avec navires, canons et soldats. Par moments, le recours à la force vous sera imposé. Évidemment, votre archipel est infesté de pirates. Ils ont un comportement plutôt agaçant au début en vous harcelant sans cesse. Pour les déloger, il faudra trouver leur port d'attache dans le dédale des îles. Ensuite, moyennant finance vous pourrez les amadouer, voir leur suggérer une petite visite chez un de vos concurrents.

Même si *1602* n'innove pas fondamentalement, il s'agit d'un mélange des genres particulièrement réussi. C'est un condensé de *Sim City*, de *Civilization* et de *Command & Conquer*. Cette extrême variété rend les parties passionnantes. De plus, une jouabilité sans faille ne vous décourage jamais. Le jeu se déroule dans un monde en 3D isométrique et vous disposez de trois niveaux de zoom. Pour les mouvements et les combats, on pointe et on clique avec une sélection multiple comme dans tout jeu de stratégie en temps réel. Pour les constructions,

Colonization, Alerte Rouge et SimCity : *le jeu tout en un !*

Voilà ma ville à moi !

L'exemple d'une cohabitation pacifique avec les autochtones«.

Les champs de canne à sucre, la distillerie et le marché pour vendre le rhum.

on choisit des infrastructures qui apparaissent avec l'évolution et dont l'implantation dépend du terrain. Comme toujours, les sous proviennent des impôts qu'il faut maintenir à un niveau suffisant sans mécontenter la population.

Le but d'une partie se résume simplement au développement de votre colonie et à l'appropriation du nouveau monde. Si vous préférez un but plus précis, des missions qui s'enchaînent vous placent devant des défis ponctuels comme survivre à la peste. Ce jeu est une véritable drogue et une fois commencé, difficile de ne pas aller au bout de la nuit. Les graphismes sont très fins et l'animation de ce petit monde omniprésente. On ne se lasse pas de contempler son œuvre.

Tout mégalomane qui rêve de conquête, se doit d'assouvir ses pulsions avec *1602*. D'autant qu'en mode Multijoueur, il peut affronter trois adversaires tout aussi mégalo que lui. Un CD-ROM suffit pour quatre joueurs. Le mode Solo reste néanmoins le principal atout de *1602* car les interactions avec les autres ne représentent qu'un fragment du jeu. Vous passerez l'essentiel de votre temps à bricoler votre île. L'adversaire informatique est d'ailleurs particulièrement fourbe. Il s'adapte à votre stratégie. Si vous commencez à coloniser île après île, il en fera de même pour ne pas se laisser submerger. Si vous attaquez sans cesse, soit il organisera progressivement sa défense, soit il attaquera à son tour. ■

Et les autres...

1602 n'a pas d'équivalent puisqu'il s'agit d'un concept original. Plus guerrier et moins économique, *Age of Empires* de Microsoft s'en approche un peu par sa jouabilité. *Settlers* de Blue Byte est plus économique et plus complexe, donc moins amusant. Dans le genre mélange, on peut aussi citer *Conquest of the New World* de Interplay.

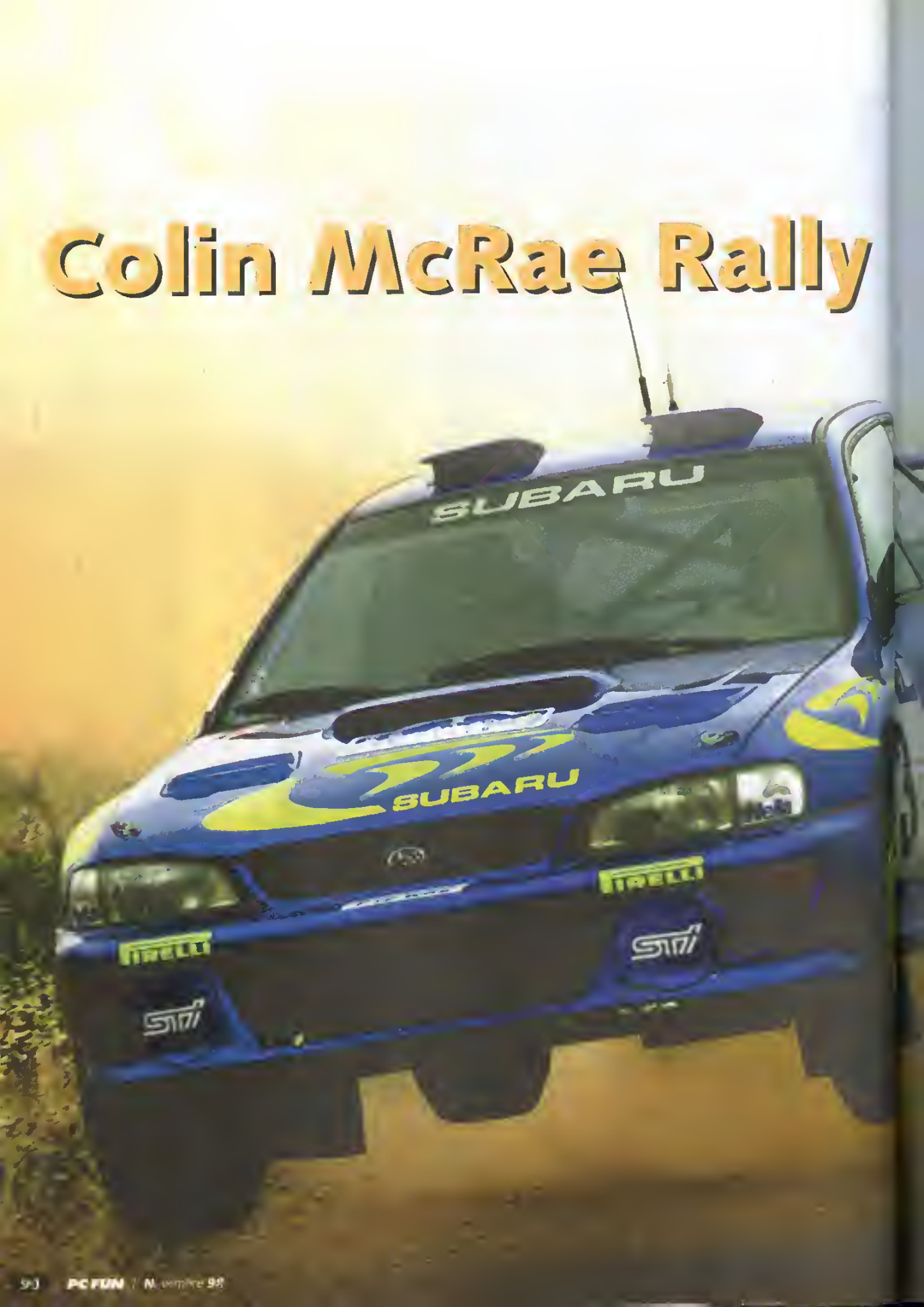
L'avis de Maître K. 18

1602 fait partie de ces jeux où les ingrédients sont parfaitement dosés. Une économie sans faille, le mélange des genres et l'intérêt du jeu de construction confèrent une puissante [illegible] Coloniser, construire, commercer, combattre et développer des fonctions pour le joueur [illegible] d'un jeu de stratégie en temps réel [illegible] le charme, l'intelligence et la fierté du [illegible] [illegible] joueurs deviennent [illegible] qui demandent, je l'espère, un culte des années [illegible]

L'avis de Laurent

[illegible] que Maître K. [illegible] *1602* [illegible] et [illegible] que [illegible] nécessaires pour bâtir un empire [illegible]. Néanmoins, [illegible] [illegible] de [illegible] [illegible] [illegible]

Colin McRae Rally



Le plus plébiscité des jeux de rallye de la PlayStation arrive sur PC, pour le plus grand plaisir de tous ceux qui aiment se rouler dans la boue et détestent les lignes droites.

PATINAGE ARTISTIQUE AUTOMOBILE

Par David Choquet

POURQUOI c'est toujours moi qui me cogne les jeux salissants ? Les *doom-like* avec tout plein de sang, c'est pour ma pomme ! Les jeux de motocross, *idem* ! Et là, le bouquet : un jeu de course de rallye. Dans le genre « ennemi des enzymes gloutons d'OMO », ça se pose là. Et pendant ce temps, Cracker fait de l'image de synthèse aseptisée, Laurent joue à des *wargames* antédiluviens où les *sprites* ne font que disparaître en faisant « blip ! » en guise de trépas, Maître K. vole sur le ô combien *clean Flight Simulator*, et Bruno fait une réussite. Il n'y a guère que Roland qui se tache, à part moi. Sauf que lui, c'est volontaire. Bon, j'arrête. De toute façon, ça n'intéresse personne, mes états d'âme hygiéniques. Je vais vous le tester, ce jeu de rallye, mais venez pas vous plaindre si je chope une maladie et que je dégueulasse toute la rédaction, après...

Colin McRae Rally, sorti voici quelque temps sur PlayStation, a mis à terre *V-Rally* d'Infogrames, la référence du genre sur ce support. La chose risque de se reproduire sur PC, face à *Screamer Rally*, le tenant du titre de meilleur jeu de rallye sur nos ordinateurs à nous. Si ce dernier jeu restait plus proche de l'arcade que de la simulation, *Colin McRae Rally* réussit à être plus réaliste, sans pour autant oublier le simple et délectable *fun* des courses de voitures ne se proclamant pas hyper-ultra-réalistes.

La conduite des voitures proposées dans *Colin McRae Rally*, variant d'un modèle à l'autre, est des plus dynamiques. Les commandes répondent parfaitement aux braquages et contre-braquages incontournables dans ce type de jeu. Fidèle aux principes de l'arcade, vous ne pourrez accéder dès le départ à l'ensemble des rallyes du jeu : seules des victoires dans les premiers championnats vous permettront d'accéder aux suivants. De la même manière, de nouvelles voitures vous seront accessibles lorsque vous piloterez comme un dieu, écrasant vos adversaires du haut de votre première place.

Entre arcade et simulation, il y a un gros tas de boue.

La prise en main du jeu est facilitée par un Tutorial présenté sous la forme d'une école de conduite, dans laquelle un moniteur avisé vous apprendra les principes de pilotage de rallye. Certes, vous vous apercevrez rapidement que ces leçons, c'est de la rigolade face aux vraies courses.

Gardez-moi un pastaga !

Comme dans les vrais rallyes, vous ne croiserez *a priori* jamais le moindre adversaire, chaque véhicule partant à plusieurs secondes d'intervalle, pour laisser votre talent de pilotage seul responsable de votre performance (ici, pas de « c'est la faute à l'autre crétin qui s'est mis en travers »). Cependant, en Multijoueur, vous pourrez tout de même comparer en direct votre performance et celles de vos adversaires, leurs véhicules apparaissant sur votre écran sous forme translucide. Bon, on vous le dit une dernière fois : pas de *stock-car*, vous êtes tout seul !

Les rallyes se déroulent dans différents pays (Nouvelle-Zélande, Grèce, Norvège, etc.) et sous diverses conditions météorologiques (la plupart du temps, de « suffisamment humide pour déraper comme un chinchilla sur une poêle en Téflon » à « je roule, là, ou je fais du surf ? »), et à différentes heures du jour (de « il fait super beau, mais je profite pas du soleil parce que mon pare-brise est plein de boue ! » à « qui a peint les vitres au goudron ? »). Bref, tout est fait pour vous aider à rater la route. Tout sauf votre Zorro à vous : votre copilote. Quelques instants avant que vous ne débouliez dessus, il vous signale la direction d'un virage et son angle, ainsi que tous les obstacles tels creux, bosses, barrières, pingouins enragés, etc.) S'il peut s'avérer horripilant d'entendre un mec hyper calme vous raconter les merdes qui vont vous arriver alors que, complètement paniqué, vous partez en dérapage totalement incontrôlé, force est de constater que cela a parfois du bon.

Après chaque rallye, vous n'aurez pas le temps de vous reposer. Entre chaque course (ou toutes les

Beuark ! Heureusement, j'ai des grouillots qui vont nettoyer tout ça à ma place.

Trois à gauche ! Deux à droite ! C'est la Macarena ?

Heureusement qu'il n'y a pas trois mètres de neige...

C'est la nuit qu'on apprécie le plus la présence du copilote...

Une jolie cascade qui va déguiser ma voiture en vieille tortue tombée sur le dos.

Un petit nettoyage dans l'eau pure d'une rivière est toujours rafraîchissant.

deux ou trois courses, suivant le niveau de difficulté), vous devrez utiliser au mieux le peu de temps dont vous disposez pour réparer les dégâts occasionnés par votre conduite musclée et par les arbres et autres obstacles rencontrés lors de la précédente course, ou modifier quelques réglages de votre véhicule (choix de pneus, rapports de vitesse, freins, amortisseurs). Ces réglages sont suffisamment peu nombreux pour ne pas devenir un casse-tête, mais suffisamment judicieux pour être décisifs dans le déroulement de la course. Les différences de pilotage suivant les voitures et leurs réglages se ressentent effectivement, et chaque modification vous obligera à recaler votre mode de conduite.

Colin McRae Rally est graphiquement réussi, malgré des décors un peu dépouillés. Les animations des véhicules en course sont honnêtes (déformations lors des chocs, changement de texture lorsque vous pataugez dans la boue, cette saleté faisant de grosses taches disgracieuses haïes de vos sponsors dont la marque est cachée par ladite boue), et l'impression de vitesse est accrocheuse, notamment en vue intérieure, avec *cockpit* et mains sur le volant visibles. Cette dernière vue, si elle offre les meilleures sensations, est évidemment la plus casse-gueule. En parlant de croûtage, on peut tout de même déplorer les pitoyables animations d'accidents.

Sans réussir à s'imposer comme une « vraie » simulation de rallye, *Colin McRae Rally* réussit à allier intelligemment l'arcade et la conduite réaliste. Sa réalisation plus qu'honnête, sa variété de circuits et de voitures, ainsi que sa durée de vie importante en font assurément le plus plaisant des jeux de rallye sur PC. ■

Té! C'est beau la Corse. Pas plat, mais beau.

Et les autres...

Seul véritable *challenger* PC de *Colin McRae Rally*, *Screamer Rally* de Virgin offre un plaisir de jeu différent, plus proche de l'arcade, mais demandant une grande maîtrise de pilotage, à l'instar de la référence de course de rallye d'arcade, *Sega Rally* (du moins, ses versions console et arcade). Citons aussi *International Rally Championship* d'Europress, gâché par un mauvais réglage de prise en main des commandes, mais offrant de très nombreux circuits (hélas peu variés) et un éditeur de parcours.

TUXON, LES MEILLEURES PERFORMANCES

Station BX Pro 400
TUXON

STATION TUXON MARVEL BX

- **PROCESSEUR INTEL® PENTIUM® II**
- Boîtier ATX Moyen Tour
- Carte Mère ATX Pentium II, évolutive 500 MHz
- Chipset **Intel 440 BX AGP**, bus 100 MHz - 2 ports USB - IFR
- 8 connecteurs : 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA
- 512 Ko mémoire cache intégrée au processeur
- **64 Mo de mémoire SDRAM 100 MHz ext. à 1Go**
- Lecteur de disquette 3,5"
- **Disque Dur 6,4 Go Ultra DMA/33**
- Moniteur **17"** TUXON® - P 0,28 - TCO 92 MPR II - 1280x1024 - Garantie sur site 1 an
- **Carte graphique et d'acquisition Vidéo Matrox MARVEL G200** - 8Mo extensible à 16Mo
- **Lecteur de CD-ROM 36X**
- **Carte son Soundblaster AWE 64**
- 2 Enceintes 120 Watts
- Clavier étendu 105 touches PS/2 Windows® 98
- Souris Microsoft® Intellimouse PS/2
- Microsoft® Windows® 98 ou 95 CD, Internet Explorer® 4.1

PII 333 **10 990 TTC** 9113 HT

PII 350 .....11 590 TTC - 9610 HT
PII 400 .....13 090 TTC - 10854 HT

PII 450 **14 490 TTC** 12015 HT

Même configuration en version K6 avec :
- Carte mère TX Pro AGP bus 100MHz
- Processeur AMD K6-2 3D à 350 MHz : 10 990 TTC - 9113 HT

NOUVELLE CARTE MATROX MARVEL G200 8Mo ext. à 16Mo INCLUSE

TUXON SHOW ROOM SERVICE PRO

POUR COMMANDER

75011 PARIS	138, Bld Richard Lenoir	TEL : 01 48 06 66 70
75012 PARIS	42, Av du Gal Michel Bizot	TEL : 01 40 02 02 00
75015 PARIS	173, rue de Vaugirard	TEL : 01 53 58 45 55
67 VENDENHEIM/Strasbourg	1, rue Transversale C	TEL : 03 88 182 180
68 ILLZACH/Mulhouse	27, rue des 3 Frontières	FAX : 03 89 61 74 04

COMMANDES GRANDS COMPTES - PME-PMI, SERVICES ET RESEAUX, FORMATIONS PAR NOS INGENIEURS AGREES : MICROSOFT®, NETSCAPE®, NOVELL®, AUTODESK®

TEL : 01 49 12 13 14
FAX : 01 49 12 00 41

MATROX, LES MEILLEURES CARTES GRAPHIQUES ET VIDEO

MARVEL G200: 14 Cartes en une. Le meilleur de la 2D, 3D, et vidéo. Acquisition vidéo, Montage vidéo, Décompression MPEG2, DVD, Sortie TV... 8Mo de mémoire ext. à 16Mo

MILLENIUM G200 : La meilleure carte Graphique 2D, 3D. Décompression MPEG2, 8Mo SGRAM ext. à 16Mo. DAC 250

STATION TUXON BX PRO

- **PROCESSEUR INTEL® PENTIUM® II**
- Boîtier ATX Moyen Tour
- Carte Mère ATX Pentium II, évolutive 500MHz
- Chipset Intel 440 BX AGP, bus 100 MHz, 2 USB, IFR
- 8 connecteurs : 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA
- 512 Ko mémoire cache intégrée au processeur
- **64 Mo de mémoire SDRAM** 100MHz ext. à 1Go
- Lecteur de Disquette 3,5"
- **Disque Dur 8,4 Go Ultra DMA/33**
- Moniteur **17" IIYAMA** S701GT - TCO 95 P 0,22 - 1600x1200@77Hz- Garantie sur site 3 ans
- **Carte graphique Matrox Millénium G200 8Mo ext. à 16 Mo - AGP 2X - Ramdac 250**
- Lecteur de CD-ROM 36X
- **Carte son Soundblaster AWE 64**
- HP NAKAMISHI 500W avec Caisson de basse
- Clavier Cherry 105 T Windows® 98 PS/2
- **Souris Microsoft® Intellimouse PS/2**
- Microsoft® Windows® 98 ou 95 CD, Int. Explorer® 4.1
- **Suite Bureautique ClarisWorks Office 5.0 CD**

PII 350 — 13 790 TTC (11434 HT)

PII 333 .....13 190 TTC - 10937 HT
PII 450 .....16 690 TTC - 13839 HT

PII 400 — 15 290 TTC (12678 HT)

- Version DVD 2X = +690 TTC
- Version Disque Dur 13,6 Go = +900 TTC
- Version écran plat 14,1" Iiyama TXA 3601GT = +3290 TTC

OPTION CARTE MATROX MARVEL G200 8Mo ext. à 16Mo : +800F TTC

SYSTEMES TESTES 72H - GARANTIE TOTALE 2 ANS PMO - HOT-LINE GRATUITE
MISE A JOUR TECHNOLOGIQUE UPGRADEZ VOTRE PC EN NE PAYANT QUE LA DIFFERENCE DE TARIF**

Une nouvelle saison de F1

Par Stéphane Kauffmann

Avec F1 Racing, Ubi Soft a développé la meilleure simulation automobile de tous les temps. Relever le défi en proposant une suite était osé. Pari réussi ? Une enquête de PC FUN.

IL Y A un an, Ubi Soft sortait *F1 Racing* qui s'imposa d'emblée comme la meilleure simulation de Formule 1. Aujourd'hui, rien n'a changé, aucun *challenger* n'a réussi à relever le défi. Difficile de développer une suite quand il n'y a pas d'adversaire, d'autant que la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) n'a pas renouvelé la licence officielle. Interrogé sur le sujet, Ubi Soft a déclaré que les prix étaient tellement élevés qu'il fallait choisir entre un jeu de qualité et la licence. Dommage.
Plutôt que de réaliser un produit complètement nouveau, les développeurs ont préféré peaufiner l'ancienne version en tenant compte des critiques et des *desiderata* des joueurs. Le seul changement radical entre *F1 Racing* et *Monaco Grand Prix* ressemble plutôt à un clin d'œil. Le mode Rétro vous place au volant d'une F1 des années cinquante. Un seul circuit est proposé pour l'instant, mais gageons que Ubi Soft en offrira d'autres. Bien que difficile à maîtriser, ce mode constitue surtout une détente entre deux grands prix. C'est absolument infernal, notamment en raison de l'absence de freins sur les voitures de l'époque.
Du côté de la simulation actuelle, le modèle physique a considérablement évolué. L'absence de sous-virage constitue l'amélioration la plus sensible. Dans *F1 Racing*, on arrivait à le compenser à force de réglages. Maintenant, avec le réglage d'origine – déjà très satisfaisant – il est possible de remporter des courses jusqu'au niveau Pro. Le néophyte a également été gâté avec une difficulté plus adaptée. En mode Facile, on tape des chronos très rapidement et le débutant prendra immédiatement du plaisir. En revanche, en mode Expert, la difficulté a encore été relevée d'un cran.
Sinon, c'est surtout une foule de détails qui ont été revus. Ainsi, vous bénéficiez maintenant d'une télémétrie complète qui vous permet de comparer les vitesses ou les régimes moteur avec ceux de vos concurrents. Même la règle de qualification des 107 % a été intégrée. Côté scénario, un mode Carrière a été implémenté, introduisant un petit côté jeu d'aventure. Vous démarrez comme jeune pilote dans une écurie de second plan pour vous frayer un chemin au sommet. Il existe même des défis comme finir en tête avec des ennuis moteur au 50e tour. Les développeurs ont également gommé les défauts de réalisation du premier. Ainsi le *replay* fonctionne parfaitement et ne ralentit plus la course. Les temps de chargement des menus ont été considérablement accélé-

● La télémétrie fait son apparition.

● Les bolides d'antan ne manquaient que de freins.

Je vais me le faire à l'aspi.

Plus beau qu'à la télé.

Ouille !

Les voitures sont plus détaillées que dans F1 Racing.

rés et le mode *Direct3D* est à la hauteur du *Glide*. Enfin, les parties Multijoueur fonctionnent maintenant correctement, allant de l'écran *splitté* pour deux jusqu'à huit joueurs en réseau. Sur Internet, vous pourrez même affronter les meilleurs pilotes mondiaux.

Un éditeur permet de modifier l'aspect visuel des voitures et même des circuits. Pour les bolides c'est assez simple, en revanche pour les circuits, il vaut mieux s'abstenir. À propos des graphismes, aucun changement ou presque n'est intervenu dans le décor. Remarquez, il n'y avait pas grand-chose à améliorer. En revanche, les voitures sont bien plus détaillées. Avec une bonne carte 3D, le jeu est fluide dès le Pentium 166 et sur un Pentium II, c'est franchement l'extase. Un seul nouveau circuit a fait son apparition, il s'agit du grand prix d'Autriche à Zeltweg. Ce parcours est très éprouvant, mais c'est aussi l'un des plus beaux tracés de la saison.

Avec cette nouvelle mouture, *Monaco Grand Prix* s'installe comme *leader incontesté* de la simulation automobile. Le *soft* est proche de la perfection. Déjà dans notre n°33, le pilote de F3000 qui avait testé *F1 Racing*, disait que l'on pourrait l'utiliser pour la formation des pilotes, tant les réglages et les explications étaient sophistiqués. Avec la télémétrie et les ajustements de *Monaco Grand Prix*, c'est encore plus vrai. Dommage toutefois qu'il ne s'agisse que d'une évolution. Bonne certes, mais une évolution quand même... Ceux qui veulent acheter une simulation de Formule 1 ne doivent pas hésiter. Cependant, espérons que Ubi Soft aura le bon goût de proposer un échange à moindre coût à ceux qui possèdent déjà *F1 Racing*. ■

La perfection n'est pas de ce monde... La preuve, Monaco fait encore mieux.

Et les autres...

En F1 moderne, *Monaco Grand Prix* n'a aucun concurrent. *Prost Grand Prix* est pitoyable et Johnny Herbert ne parvient pas à convaincre.
En simulation pure, *Grand Prix Legends* est un *challenger* de taille mais très différent dans l'approche et l'ambiance. Un fan se doit de posséder les deux. Après tout, les bonnes simulations sont suffisamment rares pour investir dans deux programmes.

L'avis de Maître K. 18

Mission accomplie. Avec Monaco Grand Prix, Ubi Soft a gommé tous les défauts de son prédécesseur, tout en améliorant bien plus de détails. Il en résulte une nouvelle référence en matière de simulation. Mais même le joueur moins passionné de réalisme peut acheter Monaco Grand Prix qui reste accessible à tous. Il procure des sensations inouïes tout en utilisant vraiment au maximum le potentiel du PC. Espérons que Ubi Soft fera un geste pour ceux qui ont déjà acquis F1 Racing.

L'avis de Christian

Je suis un grand fan de F1. Du coup, j'avais adoré F1 Racing, référence ludique en la matière. De ce fait, j'adore Monaco Grand Prix mais pas plus que je n'adore F1 Racing. En effet, il y a un hic : où est la différence ? Certes, la course des années 30 c'est sympa et le moteur 3D est encore amélioré alors si vous n'avez pas connu F1 Racing, foncez, c'est le meilleur du genre. Mais à moins d'être vraiment très passionné, ça ne vaut pas le coup de l'acheter, gardez votre argent pour une vraie nouveauté.

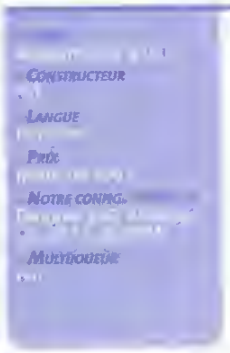
Un wargame généralissime

Par Laurent Guerder

À FORCE de pratiquer, et de faire pratiquer, leur moteur et leur interface, les développeurs de SSI nous proposent ici une sorte d'aboutissement. La prise en main est rapide, *a fortiori* pour ceux qui ont déjà joué à un autre *wargame* de la série, et les améliorations intéressantes. Le choix du contexte peut surprendre. Pourquoi les Chinois attaqueraient-ils les territoires de l'ex-URSS en 2005 ? Pour reprendre leurs anciennes possessions et pour bénéficier des immenses richesses naturelles de la Sibérie, nous répondent les scénaristes de SSI... Heureusement, il n'est jamais question de l'emploi de l'arme nucléaire. On peut trucider le cœur léger sans s'inquiéter du pire ! En revanche, grâce à ce futur proche, on dispose dans le jeu de tout un arsenal qui n'existe pas encore et on prend beaucoup d'intérêt à découvrir le potentiel de ce nouveau matériel que nos impôts n'ont pas encore payé.

Si le principe du *wargame* tour à tour qui régit toute la série reste inchangé, les améliorations sont nombreuses. Tout d'abord, on passe du mode 640 x 480 et 256 couleurs à un mode 800 x 600 16 bits, les cartes dessinées à la main y gagnant en beauté et en finesse. Les innovations du système de jeu ne sont pas en reste. La nature même de la guerre moderne implique une mobilité et une puissance de feu bien rendues.

● **En 2005, les forces de l'Otan bénéficieront de nouveaux modèles de chars aux noms célèbres !**



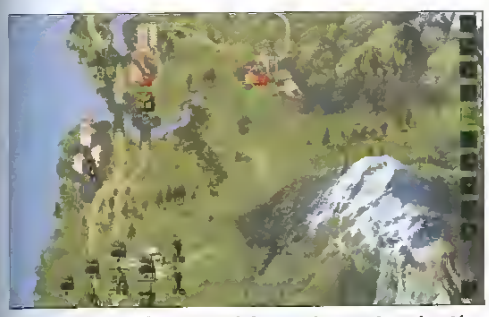
À l'annonce de ce jeu, même un enthousiaste de la série, comme je le suis, ne pouvait cacher un début d'agacement devant ce qui s'annonçait comme l'exploitation quelque peu forcenée d'un succès commercial. Et bien, j'avais tort. People's General *est bien le meilleur.*

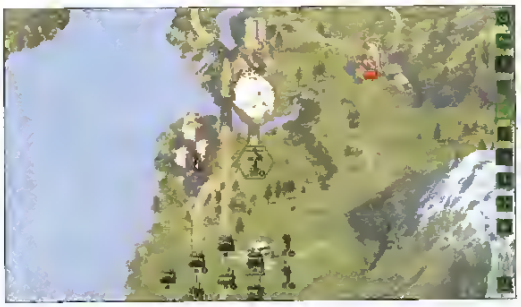
● **Lors du déploiement, il arrive que toutes les unités ne tiennent pas sur la carte.**

Accompagnées d'hélicoptères d'attaque, les unités aéroportées assurent la maîtrise provisoire d'un point clé du champ de bataille ou au contraire disparaissent dans le tour même qui délivre la frappe. Une amélioration importante concerne l'emploi de l'aviation. Lors des campagnes, on peut décider d'acquérir jusqu'à 95 % de la maîtrise aérienne, aux dépends de l'achat d'autres armes bien sûr. De plus, il est possible d'ordonner, dans la mesure des points disponibles, des attaques sur les unités antiaériennes (pour ouvrir la voie aux hélicos, par exemple), des frappes aériennes, des vols de reconnaissance et des soutiens défensifs aux unités au sol.

Les unités bénéficient également de nouvelles possibilités. Ainsi, on peut les acheter avec de l'expérience, voire acquérir des troupes d'élite sans attendre qu'elles aient mérité cette distinction en survivant à plusieurs scénarios. Autre amélioration, les spécialités que peuvent acquérir les unités leur permettent d'augmenter leur portée, leur potentiel antiaérien ou anti-char, leur autonomie, etc. Chaque unité peut ainsi recevoir deux spécialisations et on se construit une armée à la carte (un peu comme dans un *wargame* avec figurines et système de points, un cavalier valant 10, un fantassin 5, etc.), modulable à la fin de chaque scénario de la campagne.

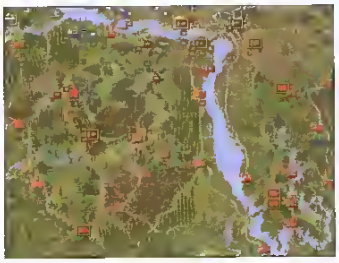
Si une grande campagne de trente-six scénarios, à la tête des forces américaines ou chinoises, vous rebute, il est possible de jouer des campagnes qui ne comprennent





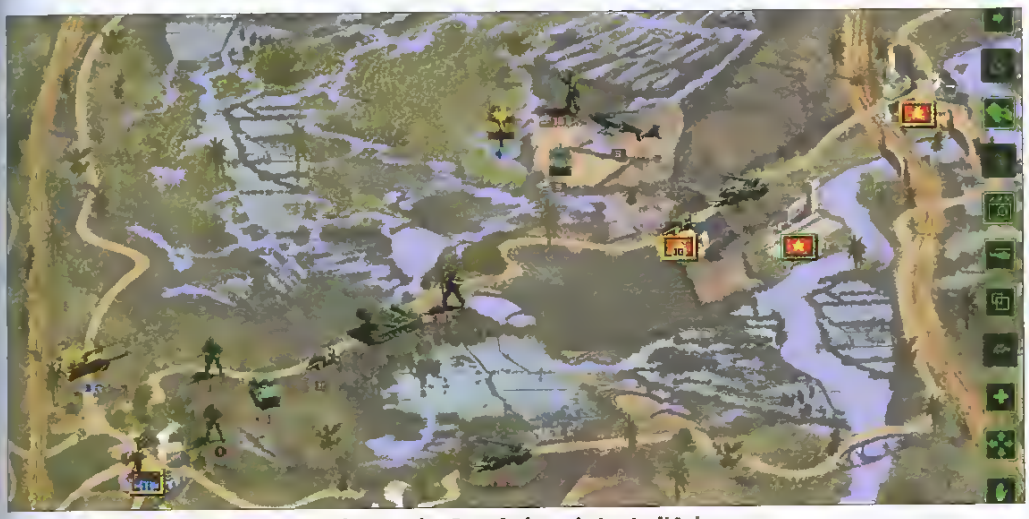
Une unité d'hélicos expérimentée peut anéantir une unité blindée en un seul tour.

Une innovation de taille : on peut désormais planifier des attaques aériennes simultanées.



La carte stratégique permet de se rendre rapidement compte de la situation.

Les unités acquièrent de l'expérience et sont de plus en plus performantes.



Pas évident pour les Vietnamiens de prendre Bangkok, puis toute l'Asie...

que la moitié ou le quart de ces scénarios. Une variante permet également de tester des unités venues de toutes les armées du monde, sous couvert de l'ONU. Et pour ceux qui aiment les défis, le commandement de l'armée vietnamienne à l'assaut de l'Asie en est un bon. Tous les scénarios peuvent être joués indépendamment, le niveau de difficulté se situant au nombre de points disponibles.

L'intelligence du programme est suffisamment bonne pour qu'on ne s'ennuie jamais, néanmoins, c'est encore contre un adversaire de chair et de larmes qu'on s'amuse le plus, malgré les attentes imposées par le système du tour par tour. Que ce soit en mode TCP/IP (Internet ou LAN), IPX ou par modem, ce sont quatre adversaires qui peuvent s'étriper au nom du monde libre, pour agrandir l'empire du Milieu ou pour tout autre prétexte permettant de s'exterminer mutuellement. Enfin, l'éditeur de scénarios autorise les délires les plus fous et les situations les plus inattendues, vu le nombre d'unités et de nationalités présentes. C'est ainsi que ma valeureuse armée française a vengé Jeanne d'Arc, Mers el-Kébir et tous les amis des vaches en exterminant l'ennemi héréditaire dans les magnifiques décors de l'île de Penang. Là même où un Anglais s'était permis de mettre en doute la capacité de notre meilleure équipe de football du monde, cet été, alors que je m'y « touristais » paisiblement...

700 millions de petits Chinois et moi, et moi...

Et les autres...

De *Panzer General I* et *II* et *Allied General* qui permettent de jouer les batailles européennes de la Seconde Guerre mondiale dans le camp allemand ou allié, à *Fantasy General* qui se déroule dans un univers *heroic-fantasy* à *Star General* qui se déroule sur deux niveaux, dans l'espace et sur les planètes jusqu'à *Pacific General*, qui nous ramène à la Seconde Guerre mondiale et dont l'interface est améliorée par rapport à ses prédécesseurs, il y en a pour tous les goûts. De plus il existe de nombreux add-on!

L'avis de Laurent 18

À partir d'une interface qui a fait ses preuves, les concepteurs de SSI ont réussi à trouver les améliorations qui justifient la sortie de ce titre. Les campagnes sont intéressantes et longues et le nombre d'unités permet de jouer plusieurs fois un même engagement en essayant des tactiques très différentes. De plus, l'aviation a enfin une gestion qui s'approche de la réalité. L'éditeur de [illegible]

L'avis de Bruno

[illegible]

Shérif, fais-moi peur !

Par David Choquet

WOUWOUWOUWOUWOUWOUWOU... Ça commence à devenir prise de tête, vos sirènes, les gars. Si vous me chopez, je ferai une lettre à vos supérieurs, proposant de remplacer ce son horrible par un bon morceau de *Hard-speed-heavy-fuck-metal-rock*. Ce serait vachement plus sympa pour les oreilles des gens que vous poursuivez, et même pour celles, décollées, de vos flics. Bon, cela dit, vous ne m'attraperez jamais, avec vos poubelles. Z'avez vu ma caisse ? Une Lamborghini Diablo ! Vous n'imaginez tout de même pas me rattraper avec vos voitures de m...? Je comprends que vous ayez limité la vitesse à 55 mph, ça doit être la vitesse de pointe de vos poubelles. Désolé, mais pour moi, 55 mph, c'est le point mort. Je ne peux pas m'empêcher d'aller à fond. Ce n'est dû ni à l'alcool, ni à la consommation de drogue, c'est juste un besoin viscéral de vitesse.

The Need for Speed III ne se démarque qu'assez peu de ses prédécesseurs. Les différents modes de jeu proposés ne déparent pas de ce que *The Need for Speed I* et *II* offraient : des championnats contre sept adversaires, des duels avec ou sans trafic (ces#!@&X% de conducteurs du dimanche !). *The Need for Speed III* reprend l'un des principes du premier épisode, à savoir un mode Poursuite, où vous affrontez un adversaire sur des circuits où des voitures de police tenteront de vous empêcher d'arriver à bon port. Ce mode de jeu, assurément le plus amusant de tous, peut s'avérer digne d'une bonne série B américaine. Les voitures de police dérapent, leurs sirènes hurlent, et elles feront tout pour vous arrêter : coups de pare-chocs, écrasement contre les murs, barrages routiers, etc. Si par malheur les représentants de la loi réussissent à vous arrêter, c'est l'amende ! La troisième capture entraîne purement et simplement la fin de la course, leur patience atteignant alors ses limites, ce qui vous fera gagner un sympathique séjour derrière les barreaux.

Les principes de pilotage de *The Need for Speed III* restent similaires à ceux des précédents épisodes. Les différentes voitures de sport proposées (dont les Lamborghini Diablo et Countach, les Ferrari 550 et 355 F1, la Nazca C2, la Mercedes CLK GTR et la Jaguar XJR15, sans parler des voitures-bonus) ne se distinguent dans leur conduite qu'en terme de vitesse de pointe, accélération et tenue de route. Le pilotage reste très axé arcade, pour la plus grande joie de ceux qui aiment aborder les virages au frein à main. En revanche, vous pouvez modifier les réglages de votre tuture pour chaque circuit. Les amateurs de cambouis vont se frotter les mains (et étaler encore plus la saleté).

Les circuits variés sont plus magnifiques les

- **Genre** : voitures qui vont [illegible] vite.
- **Constructeur** : [illegible]
- **Langue** : [illegible]
- **Prix** : moins de [illegible]
- **Notre config. conseillée** : [illegible] carte compatible [illegible]
- **Multijoueur** : [illegible]

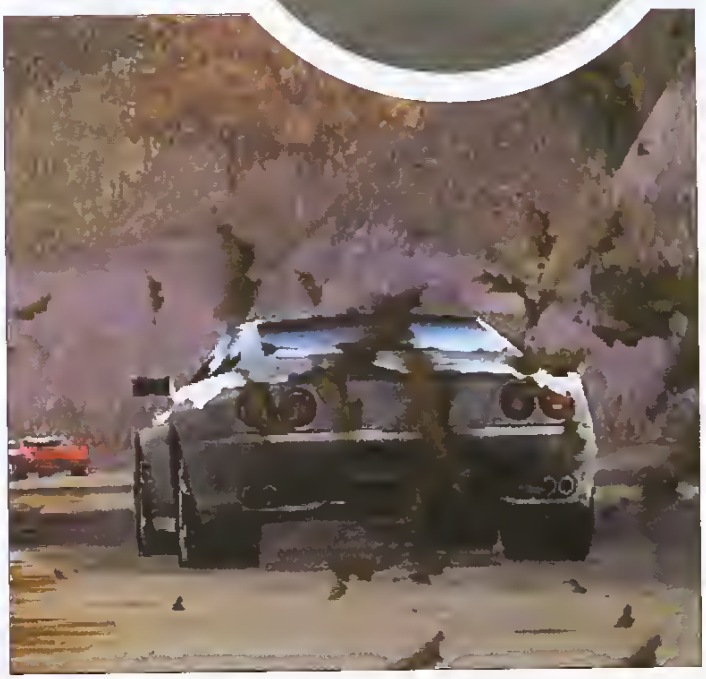
Les Need for Speed se suivent et se ressemblent. Ce troisième jeu n'offre pas de véritable surprise, reprenant les éléments qui ont fait le succès de ses grands frères. Vive la sécurité routière.

● Et non, ce n'est pas une séquence cinématique...

● M'en fous de la peinture ! Tant que l'autre gland se retrouve dans le décor...

● Ouais ! On va faire les fous dans la neige ! Détruisons les bonshommes de neige à coup de pare-chocs !

● Oups ! Chopé ! Pas grave : je suis pété de thunes...



● Pour le souci du détail, les feuilles mortes volent en tourbillon sur votre passage.

uns que les autres, et si l'interaction avec votre environnement reste très limité (peu de sorties de route, rares éléments destructibles) la représentation est superbe, surtout avec une carte accélératrice 3D : feuilles mortes tourbillonnant à votre passage, réflexions sur les carrosseries amoureusement astiquées, traces de pneus, nuages de poussière, etc. Comme dans *The Need for Speed II*, la pluie et les moucherons viendront s'écraser sur votre pare-brise. C'est donc surtout en terme de réalisation graphique que *The Need for Speed III* se distingue de ses prédécesseurs : les environnements sont riches, les voitures nombreuses et bien modélisées, les effets de lumière remarquables (surtout lors des courses nocturnes).

La difficulté du jeu n'a pas à rosir devant celles de ses grands frères. Comme dans *The Need for Speed II*, les parcours peuvent être effectués dans les deux sens, et des circuits et véhicules supplémentaires vous seront accessibles lorsque vous sortirez victorieux du championnat. Bref, *The Need for Speed III* n'offre rien de bien nouveau, mais les amateurs des deux premiers de la série retrouveront la même ambiance, surtout dans le mode Poursuite, qui, lorsque vous vous retrouverez avec une horde de voitures de police, sirènes hurlantes, aux fesses, n'est pas sans rappeler certaines scènes des *Blues Brothers*. ■

Il est pas content, Roscoe : je l'ai encore largué...

Et les autres...

La comparaison est toute faite : les deux premiers jeux de la série doivent toujours être disponibles en version Budget. Mettons en avant *The Need for Speed II S.E.*, qui gère les cartes accélératrices *Direct3D* et le retour de force, et propose plus de véhicules et de parcours que sa version originale. Cette version II S.E. (ou pas S.E., d'ailleurs) n'offre cependant pas le mode de jeu le plus *fun* présent dans les numéros I et III : le jeu du chat et de la souris avec les représentants de la loi.

L'avis de Chipster

17

The Need for Speed III est sans conteste le digne successeur de ses deux grands frères, et principalement du premier dont il retrouve avec grand plaisir les courses poursuites. Notons par ailleurs un gameplay très réussi, les joysticks n'étant pas le point fort de ce jeu. Il reste toutefois quelques défauts, dans quelques niveaux et surtout le manque de voitures et de circuits à l'instar de Need for Speed II. Ils nous ont eus une fois, pas deux chez Electronic Arts. Il est prudent...

L'avis de Cracker

On ne peut pas dire que je sois un fanatique de jeux de course. Mais Need for Speed III pour lui-même et sans d'autre part il tourne fort bien sur un Pentium 166 équipé d'une simple carte [illegible] Quelques [illegible] en réseau [illegible] que le fuyard [illegible] que l'autre [illegible] l'unité [illegible] particulièrement [illegible] Et que [illegible] [illegible] [illegible]

UNE CONFIGURATION POUR OPTIMISER TOUS

▶ AMD-K6®-2

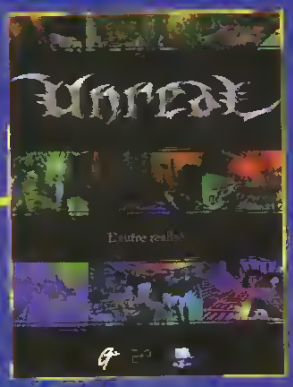
Grâce aux processeurs AMD-K6®-2, repoussez les frontières inconnues de l'univers des jeux... Ensemble, partons à la découverte d'un nouveau monde...

▶ GAMME DE PRODUITS CRÉATIVE

- **Graphics Blaster Riva TNT :** des performances explosives en 2D et 3D pour votre PC.
- **Sound Blaster Live :** écoutez, il y a tout à voir.
- **3D Blaster™ Voodoo2 :** pour trouver plus rapide, il vous reste la magie noire.
- **PCWorks FourPointSurround :** plongez dans l'univers sonore en 3D.
- **PC-DVD Encore 5X :** rejoignez la révolution du DVD.

IDÉALE

VOS JEUX PRÉFÉRÉS !



▶ UN JEU EXCEPTIONNEL

Découvrez un monde en 3D temps réel d'une beauté jamais atteinte.
Rencontrez des êtres doués d'une réelle intelligence.
Affrontez des adversaires implacables seul ou en mode multi-joueurs.

▶ JOYSTICKS SIDEWINDER

Le SideWinder Precision Pro et le SideWinder Force Feedback Pro sont deux josticks de référence pour optimiser tous vos jeux.

▶ CLUB-INTERNET

Votre partenaire on-line pour jouer en réseau.

▶ SELF MEMORY 56000

Un modem de référence pour jouer et surfer sur Internet.

Bénéfices cybernéfastes

Par David Choquet

J'HÉSITE. Tout fraîchement sorti des jupes de ma môman, trois carrières s'offrent à moi. Vais-je gentiment devenir un sage et honnête marchand, rognant quelques bénéfices à chaque transaction ? Si l'activité n'est pas vraiment très lucrative, du moins durant les premiers mois (ambiance pâtes et eau du robinet à tous les repas), elle a le mérite d'être fort calme. Du moins, tant qu'aucun pirate ne vient tenter de voler ma cargaison.

Parlons-en, tiens, du métier de pirate et de ses outils de travail : quelques bonnes armes dissuasives, histoire d'obliger les marchands à abandonner leur cargaison, un drone de récupération pour prendre possession de ladite cargaison, et de bonnes adresses pour tout revendre. Si le danger est un peu plus grand (avec les marchands peu coopératifs et ces *@ù^%! de flics, sans compter les chasseurs de prime), les bénéfices sont plus importants.

Reste le métier de chasseur de prime. Le plus lucratif des trois, mais aussi le plus dangereux. À chaque mission, on risque de se faire trucider par un criminel mieux armé et meilleur pilote. J'hésite. Il me faut pourtant choisir. Mon sens de l'observation, mon intelligence supérieure et ma grande capacité à discerner les meilleures options vont me permettre de me lancer dans la carrière qui me siéra le plus. Allez, au boulot les neurones : « Pouf, pouf, trois petits cochons, pendus au plafond... »

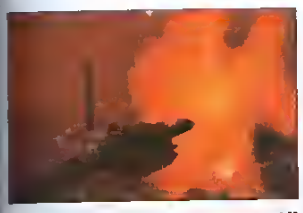
Ça me rappelle un jeu que seuls les vieux joueurs qui bavent et ont la tremblote comme moi doivent connaître : *Elite*, le premier véritable jeu d'action-marchandage 3D demandant au joueur d'être polyvalent, sachant à la fois piloter et combattre les pirates lorgnant sur votre cargaison ou les criminels les plus recherchés, et maîtriser les subtilités des négociations commerciales afin de débusquer les transactions les plus juteuses (légales ou non). *Hardwar* reprend le même principe, à quelques différences près. *Primo*, oubliez l'espace, le jeu se déroule sur une planète embrumée (lesquelles sont grandement appréciées des jeux en 3D temps réel, pour la diminution du nombre de polygones affichés), au cœur de villes futuristes à la *G-Police*, reliées entre elles par des tunnels creusés dans la roche.

Secundo, pour ajouter un peu de piquant, *Hardwar* bénéficie d'un scénario qui, s'il n'est pas suffisamment élaboré pour vous

Vous voulez fuir cette planète polluée ? Bon, d'accord, pas de problème. Ça fera 50 millions de crédits. Et on ne fait pas crédit. Vous allez devoir retrousser vos manches afin de gagner le prix de la liberté...

● **Mieux vaut acheter peu de missiles à tête chercheuse qu'un troupeau de bêtes roquettes qui vont tout droit.**

● **Ah bah c'est pas folichon, comme menu, ça...**



● Ayeuh ! Mais je suis un gentil marchand sans le sou ! Arrêtez de m'attaquer, cons de pirates !

● Les cartes 3D ne sont vraiment pas utilisées à leur potentiel maximal...

● Vivement que je puisse m'acheter un ordinateur d'amarrage automatique...

obliger à lui sacrifier spontanément un hémisphère du cerveau (grosses corporations pas gentilles, tout ça tout ça), a le mérite d'être présent. Ce scénario ne limite cependant pas votre liberté d'action : beaucoup de missions n'ayant rien à voir avec la trame principale vous seront proposées, et vous pourrez faire vos petites transactions ou batailles sans vous intéresser à l'histoire. Reste que si vous vous cognez constamment du scénario, vous risquez de vous emmerder rapidement, gagné par la monotonie. Si les missions hors contexte sont légion, celles du scénario ont le mérite d'être plus originales, s'éloignant du *« on veut telle ressource, vitiiite »* ou du *« éclate-lui la tronche à ce méchant, et on te file du pognon »*. Graphiquement, *Hardwar* est d'une sobriété assez décevante, manquant de relief et d'originalité architecturale (comprenez par là que les textures sont banales, les bâtiments et les vaisseaux plein de gros polygones). L'accélération 3D manque de pêche, le jeu n'étant malgré la légèreté apparente de l'affichage, pas vraiment fluide sur un Pentium 166, 32 Mo et carte 3Dfx. Si l'ergonomie de pilotage est fort honnête, la lourdeur et le manque de piquant des tableaux de commerce et de missions gâchent le jeu. Les transitions lentes et répétitives d'amarrage agacent aussi rapidement. *Hardwar* réussira cependant à séduire les amateurs de jeux de ce genre, par sa grande liberté d'action, le choix entre trois carrières (rien ne vous empêche d'ailleurs de changer d'attitude et de job en cours de jeu) et le mode Multijoueur, enfin disponible et intéressant dans ce type de jeu. On peut regretter que la réalisation manque de finition, ce qui réussit à gâcher une bonne durée de vie et un grand intérêt de jeu. ■

Marchand, pirate ou chasseur de prime ?

Et les autres...

Impossible de ne pas citer *Elite* et sa suite, *Frontier* chez Gametek, les jeux à l'origine du genre, qui manquaient cependant d'ambiance faute de scénario, mais qui restent des références par leurs univers gigantesques. Les jeux qui ont suivi, tels *Privateer* et *The Darkening* d'Origin, offrent des scénarios riches et solides. Plus près de nous, *SubCulture* de Criterion Studios, proposait aussi un sympathique mélange de commerce, de combats et d'aventure, dans un univers sous-marin superbe.

L'avis de Chipster

13

[illegible]

L'avis de Pingo

[illegible]

PC FUN [illegible] **PC FUN** [illegible]

Se rendre ? JAMAIS ! ! !

Par David Choquet

ILS veulent QUOI ? La PAIX ? ? ? H'ktrrrrj ! Et ils osent encore s'appeler des Klingons ? Honte sur eux, malédiction sur leurs parents qui ont manifestement raté leur éducation. Oooooh, mais ça ne va pas se passer comme ça... Ils appellent ça de la diplomatie... Moi, je ne trouve qu'un seul terme pour leur machination : TRAÎTRISE À LA RACE ! ! !

Un Klingon n'a d'existence que pour la guerre, la fureur des combats, le goût du sang, bref, toutes les nobles valeurs que notre tradition a perpétué depuis la naissance du premier Klingon, depuis que son front s'orne du magnifique os très utile pour les coups de boule ! ! ! Moi, K'ronnemb'rg, fils de Hj'aaaay et de Fbyylla'kt, jure devant notre dieu P'trragj (Ndt : P'ttragj est le dieu de la guerre klingon. C'est-à-dire, le seul et unique dieu de cette race) que cet affront jamais n'entachera l'honneur de ma race ! Je jure de rétablir la haine, la brutalité et les tortures dans notre quotidien, et de rendre à notre civilisation toute sa magnificence sauvage ! Qu'ils y viennent, ces traîtres de faux Klingons, ces larves molles d'Humains avec qui ils se sont acoquinés, ainsi que leurs acolytes Vulcains...

Sur l'instant je brandis mon D'hkar, le poignard klingon traditionnel, je charge mon P'tou-P'tou, le pistolet-laser que mon père m'offrit pour mes deux ans, et pars débusquer les infâmes pustules de *l'rrjaark'tj* (Ndt : le l'rrjaark't est un animal klingon qu'on pourrait comparer à un hybride de chien, de cochon, de vache, de pigeon et de lézard) qui osent croire que l'avenir des Klingons est dans la mollasserie, le sacrifice de l'instinct guerrier qui fait la splendeur de notre race.

Jamais un vrai Klingon n'accepterait le moindre compromis avec ces êtres inférieurs pour qui l'étincelle de vie que chacun porte n'est pas vouée à donner la mort à autrui ! Et

● **Un combat à l'arme blanche, viril à souhait : le rêve pour un Klingon normalement constitué.**

Les Klingons, il ne faut pas les énerver. Sinon, ils deviennent brutaux. Déjà qu'au repos, ce ne sont pas des anges, imaginez ce que peut donner un Klingon en colère...

● **Il sourit : ce doit être un traître.**

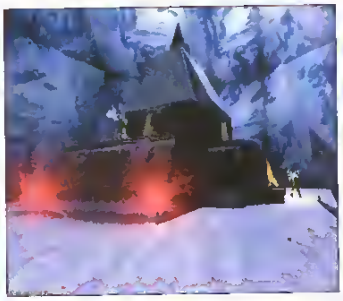
connaissant le jeu *Klingon Honor Guard*, j'ai pas fini d'en faire, des *hgyyj* (Ndt : Mesure de distance klingon, un *hgyy* équivaut à peu près à un mètre, ou plus précisément à la longueur de la colonne vertébrale d'un Klingon moyen). C'est vrai, quoi ! Qu'est-ce qu'on peut se taper comme chemin à pied dans un *quake-like* !

Et c'est parti pour la série des jeux d'action en 3D subjective utilisant le moteur de *Unreal* ! Après *Quake* et *Quake II*, c'est au tour du moteur 3D d'Epic de faire des petits. Ce moteur, doté d'un éditeur performant et simple d'emploi, autorise la construction de nouveaux jeux sans vous donner trop de difficultés, le plus gros du boulot étant déjà fait.

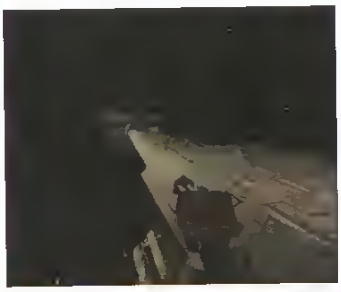
Klingon Honor Guard propose de nouvelles armes, de nouveaux ennemis, et des décors originaux. Le fait de ne pas avoir à trop se creuser la tête sur le côté technique aurait pu laisser espérer une finition des niveaux et des ennemis de grande qualité. Hélas. Les niveaux, s'ils sont très ancrés dans l'ambiance klingon des séries *Star Trek*, manquent de richesse : très anguleux, peu originaux, ils sont à de rares exceptions près (grandes salles magnifiques avec des réflexions partout, niveaux spatiaux) décevants, car peu imaginatifs. L'intelligence ar-

Trois Romulans contre un Klingon ? Arf ! Ils n'ont aucune chance...

Repérez les localisations de vos ennemis grâce aux caméras.



Qui l'eut cru ? Les Klingons aussi ont leur cabane au Canada.



Certains combats se dérouleront en plein espace.

tificielle des ennemis est assez « artificielle », les possibilités des scripts comportementaux n'étant pas utilisés à leur juste valeur. Les stratégies des adversaires ne font pas franchement dans la subtilité et peuvent se résumer à « je te fonce dessus en grognant ou en t'invectivant ». Le mode Multijoueur accuse les mêmes défauts que *Unreal*, s'avérant à la limite de l'injouable, avec d'insupportables temps de latence.

Au final, on se retrouve devant un *quake-like* de plus, qui n'exploite pas vraiment l'univers de *Star Trek*, et n'est qu'une suite de combats avec une fine touche d'exploration, sans véritable atmosphère attachante. Les indéscotchables du genre et autres *trekkies* (et encore...) trouveront peut-être en *Klingon Honor Guard* un bon défouloir, mais par contre, la majorité des joueurs sera certainement déçue par le manque de profondeur du jeu et par la sous-utilisation du moteur 3D. *N'g'Ktaarj !*

N'kktaaa'r D'dtoog Ftk'zzar ! Compris ! ?

Et les autres...

Vous en seriez-vous douté : on va vous parler de *Unreal*, de GT Interactive, dont le moteur est à l'origine de celui de *Klingon Honor Guard*. Honneur à l'original, *Unreal* est plus beau, moins cubique et plus varié que son petit frère « star-trekien ». Il semblerait que chez Microprose, on ne se soit pas extrêmement fatigué pour utiliser ce que Epic Megagames, les développeurs de *Unreal*, leur ont présenté sur un plateau...

L'avis de Spock

12

L'avis de Ftrrak'g

Hedz

12

- Éditeur Hasbro Interactive.
- Langue française.
- Prix moins de 350 F.

Payez-vous des têtes de lard, têtes de turc, et autres trombines caricaturales de personnalités mondiales, et dirigez-les dans des univers en 3D temps réel délirants, à la chasse d'autres boîtes crâniennes. Le principe de *Hedz* a le mérite d'être original : chaque tête (parmi les centaines existantes) possède des pouvoirs spécifiques, que vous devrez utiliser pour tuer vos adversaires et récupérer leurs têtes pour obtenir leurs pouvoirs. Pour chaque combat, vous pourrez utiliser un nombre limité de têtes, que vous choisirez au mieux de leur complémentarité.

Tout chasseur collectionne les têtes de ses victimes. Dans Hedz, ces trophées sont des armes.

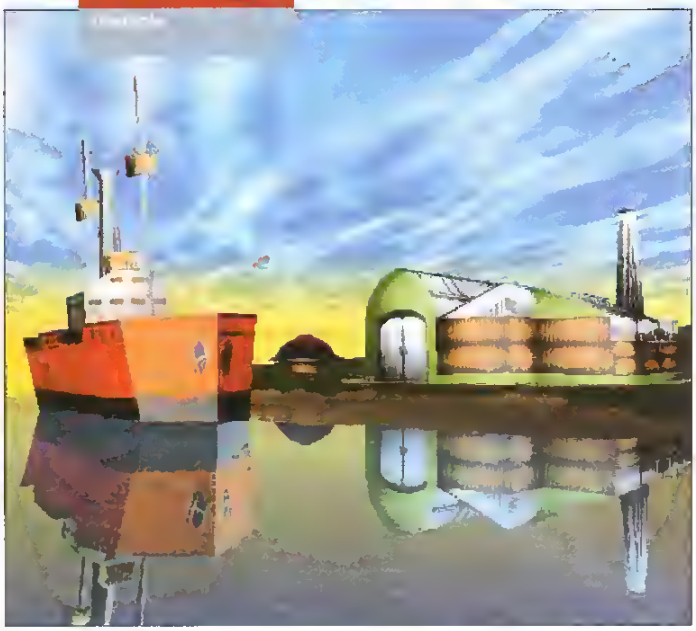
Axé résolument Multijoueur, *Hedz* est hélas quelque peu brouillon, pas franchement ergonomique et très ennuyeux en Solo. La réalisation gâche hélas une idée de départ très séduisante, inspirée des principes des jeux de cartes à jouer et à collectionner tel *Magic : L'Assemblée*. En plus des centaines de têtes existantes, d'autres seront disponibles sur Internet. Vous pourrez aussi en échanger avec d'autres joueurs.

D. C.

Riverworld

15

- Éditeur Cryo.
- Langue française.
- Prix moins de 350 F.



Mettant entre vos mains le destin d'un peuple, le dernier jeu Cryo a des airs de Civilization.

À travers différentes ères technologiques, menez une peuplade à la conquête du monde de la rivière, en ralliant et entraînant des individus (civils, militaires, scientifiques, ouvriers, ingénieurs, etc.) et en dirigeant les constructions, la gestion des ressources et de la recherche). Vu que le pacifisme n'est pas votre fort, envahissez les différentes régions en éliminant de la surface les peuplades adverses. *Riverworld* mêle action et stratégie économique dans un univers en 3D temps réel relativement sobre, malgré les nombreux personnages, bâtiments et véhicules accessibles au fur et à mesure de votre évolution. La réalisation 3D n'est que moyennement convaincante, tout comme l'ergonomie du jeu, gâchant quelque peu un principe intéressant. Les amateurs de jeux tel *Civilization* regretteront la simplicité de l'économie et l'absence de véritable diplomatie du jeu. Reste que *Riverworld* offre un bon compromis entre la gestion de civilisation et les combats en temps réel, simple d'accès malgré son ergonomie et sa réalisation critiquables. Si vous aimez le genre, n'hésitez pas !

D. C.

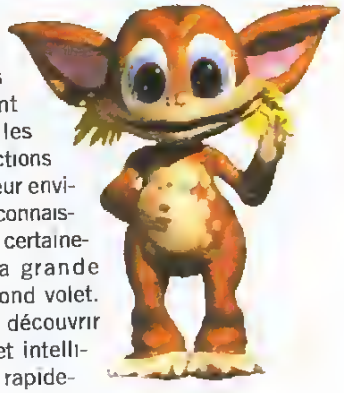
Creatures 2

Devenez nounou et veillez sur les Norns, ces bestioles virtuelles à l'intelligence artificielle très travaillée.

14

- **Éditeur** Mindscape.
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 350 F.

Elles avaient fait du bruit, les bestioles de Cyberlife, lorsque *Creatures* était sorti ! Enfin, un jeu proposait un vrai moteur d'intelligence artificielle, basée sur des complexes neuronaux, les autorisant à apprendre un langage, et des comportements que vous leur inculquiez. Les Norms pouvaient aussi se reproduire, et donner naissance à de nouvelles générations portant le potentiel génétique de leurs parents. *Creatures 2* reprend le même principe, sans hélas véritablement l'améliorer : les réseaux neuronaux sont plus complexes, mais le jeu reste essentiellement identique au premier. La seule véritable différence flagrante est la taille et la richesse du monde des Norms, bourré d'endroits variés où vos personnages pourront découvrir de nouvelles machines, des interactions plus poussées avec leur environnement. Ceux qui connaissent *Creatures* seront certainement déçus par la grande similarité de ce second volet. Les autres pourront découvrir un produit original et intelligent, bien qu'assez rapidement lassant.



D. C.

M.I.A.

10

- **Éditeur** GT Interactive.
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 350 F.

À l'instar de *Nuclear Strike*, *M.I.A.* vous met aux commandes d'un hélicoptère de combat au cœur de missions guerrières où la subtilité n'est pas de mise. Si l'atmosphère des *briefings* en vidéo est réussie, la réalisation en 3D des missions manque de profondeur : les environnements sont assez pauvres, les effets visuels sont assez peu flamboyants et les missions et champs de bataille manquent cruellement de variété. *M.I.A.* est un défouloir sans véritable saveur, tant en Solo qu'en Multijoueur.

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf

16

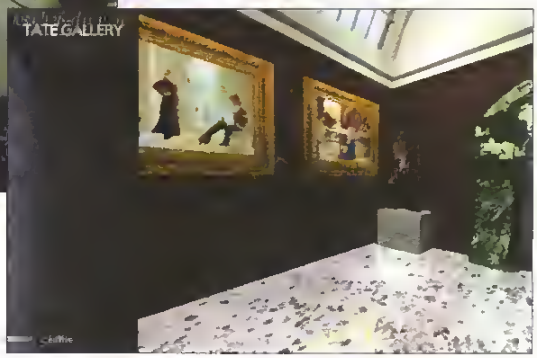
- **Éditeur** Electronic Arts.
- **Langue** française.
- **Prix** moins de 300 F

La star montante du golf mondial « sponsorise » la version 99 de *PGA Tour Golf*, l'habituel jeu de golf qu'Electronic Arts nous propose chaque mois d'octobre depuis l'invention du PC... Et alors ? Et bien vous pouvez jouer le rôle de Tiger, dont tous les mouvements ont été filmés afin d'apporter encore plus de réalisme à la série. Mais ce n'est pas là le point fort de cette nouvelle version. L'utilisation mieux réussie des cartes 3D, qui offre des vues intéressantes et une jouabilité excellente, fait partie de sa réussite.

Musées à domicile

VISITES. Incroyable ! Ils ont enfin compris que les logiciels culturels artistiques se devaient de présenter les œuvres autrement qu'en 256 couleurs, avec tout ce que cela entraîne de dégradation de l'image. E.M.M.E, avec sa nouvelle édition des *Grands Musées d'Europe* en deux volumes rassemble les peintures et sculptures les plus prestigieuses de pas moins de quatorze musées (le musée d'Orsay, la Tate Gallery, l'Ermitage, le musée des Offices, le Rijkmuseum, le Kunsthistorisches Museum et l'Alte Pinakothek pour le premier volume, le Louvre, la National Gallery, le musée du Prado, le Musée national archéologique, le musée de l'Académie, la Pinacothèque vaticane et le musée Pouchkine pour le second volume). Chaque musée est présenté, et chaque œuvre est introduite par un petit texte, écrit ou lu. Les zooms sont évidemment possibles. Les œuvres principales sont mises en scène dans des pièces en 3D où vous pouvez vous balader librement. Bravo ! **D. C.**

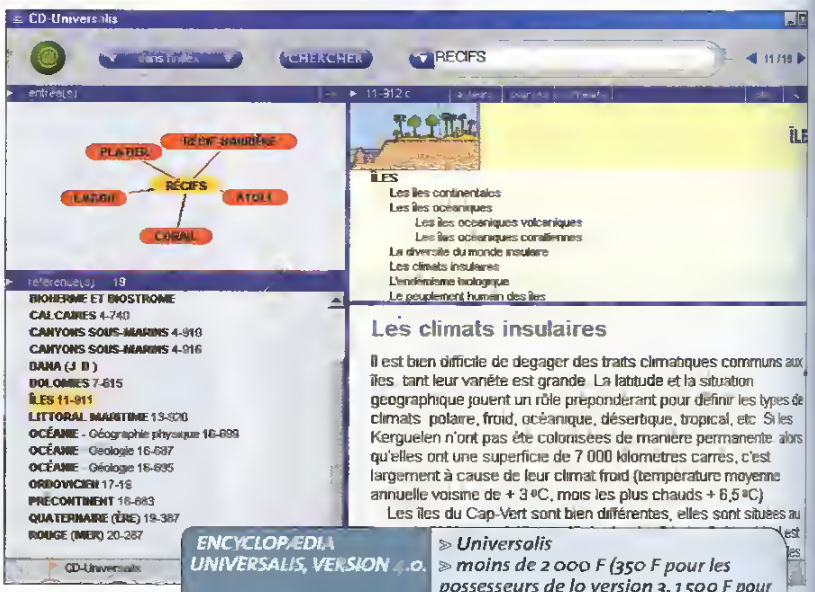
LES GRANDS MUSÉES D'EUROPE, VOLUMES 1 ET 2
≫ E.M.M.E.
≫ moins de 250 F.



Plus pour moins cher !

LA RÉFÉRENCE. Les 4 000 auteurs et les 48 millions de mots de l'*Encyclopædia Universalis* sur CD-Rom ne sont que la partie visible de l'iceberg. Derrière ces chiffres impressionnants s'impose une démarche didactique captivante : offrir un contenu rédactionnel exhaustif et intelligent, œuvre de chercheurs traitant de leur spécialité. Depuis quatre années, l'entreprise est devenue une aventure multimédia, sans cesse régénérée. L'édition 4.0 se pare donc de nouveaux textes. Elle intègre aussi une iconographie plus importante qui comprend notamment des documents consacrés aux sciences et techniques, un atlas ainsi qu'un musée exposant les trésors de la peinture occidentale, de l'Égypte, de la Mésopotamie et du peuple khmer. L'*Encyclopædia* s'enrichit maintenant d'un second CD-ROM, consacré à l'appréhension concrète des mathématiques et de la physique. Ainsi, en pénétrant dans le « Labo », l'utilisateur a la possibilité de mettre en application théorèmes et formules afin de mieux les comprendre. Tout simplement passionnant.

K. C.



ENCYCLOPÆDIA UNIVERSALIS, VERSION 4.0.
≫ Universalis
≫ moins de 2 000 F (350 F pour les possesseurs de la version 3, 1 500 F pour les possesseurs de la version papier).

LA HOTTE DU PÈRE NOËL. Avec *Atout Clic maternelle 4-5 ans*, Hachette Multimédia ne se moque pas des bambins. Alors que la majorité des logiciels ludo-éducatifs pour les

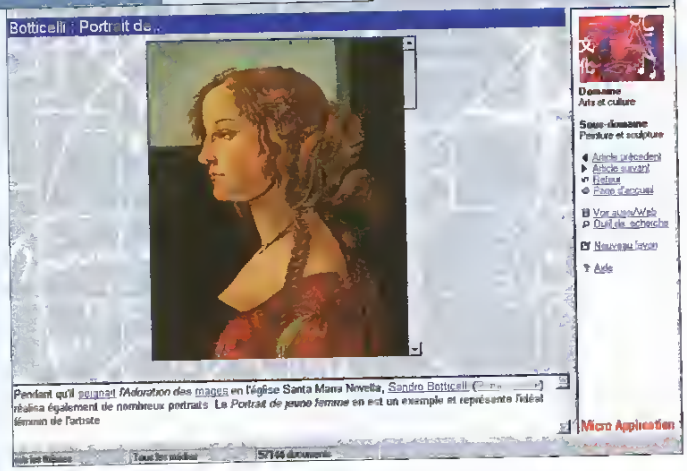
On est grand, maintenant

petits se contente de ne proposer qu'une maigre poignée d'activités, *Atout Clic* en offre toute une tripotée. Si l'accent est mis sur les nombreuses histoires illustrées et autres activités de lecture (comme l'apprentissage de l'alphabet), des petits jeux de tout type sont aussi proposés : jeux de cubes, spectables de marionnettes, coloriages, chansons, etc. L'interface est fort simple et l'aide du petit nounours-mascotte est automatique, lorsque l'utilisateur semble perdu. La réalisation est très honnête, et les graphismes très colorés. L'enfant est de plus motivé par le gain d'images à coller sur un poster, récompenses d'activités réussies. Doté d'une durée de vie exceptionnelle, tant les activités sont nombreuses et variées, *Atout Clic maternelle 4-5 ans* sait équilibrer intelligemment la pédagogie et le ludique.

D. C.

ATOUT CLIC, MATERNELLE 4-5 ANS
▸ *Hachette Multimédia.*
▸ *moins de 300 F.*

MON ENCYCLOPÉDIE 1999
▸ *Micro Application.*
▸ *moins de 200 F.*



La culture à prix canon

ENCYCLOPÉDIQUE. *Mon encyclopédie 1999* en deux CD-ROM est avant tout d'un excellent rapport qualité/prix. Proposée à 200 francs, il s'agit vraiment d'un ouvrage de référence accessible. Évidemment, la présentation est moins luxueuse qu'*encarta* et on cherchera en vain des vidéos. En revanche, le contenu est fort honorable et, par certains côtés, plus élaboré que son grand frère d'Amérique. D'abord l'encyclopédie est plus eurocentrée et s'intéresse à des sujets plus pointus comme la philosophie. La présentation d'un Kant ou d'un Rousseau est bien plus compréhensible et pertinente que dans l'homologue microsoftien. De plus, la recherche et l'hypertexte sont pratiques à utiliser. De nombreuses photos et bandes sonores viennent également agrémenter la lecture. Sur certains sujets comme l'histoire et la géopolitique, l'encyclopédie souffre cependant de simplification à outrance.

S. K.

GRAND JEU-CONCOURS

VOUS EN AVEZ REVEZ

Sound Blaster Live
Ecoutez, il y a tout à voir

Graphics Blaster Riva TNT
Des performances explosives 2D/3D

3D Blaster™ Voodoo2
Pour trouver plus rapide que la Voodoo 2 il vous reste le miroir noir

PCWorks FourpointSurround
Plongez dans l'univers sonore en 3D

Repoussez les frontières inconnues de l'univers des jeux ...
Ensemble partons à la découverte d'un nouveau monde

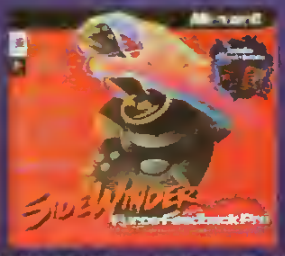
PC-DVD Encore 5X
Rejoignez la révolution du DVD

Self Memory 56000
Le premier modem pour surfer sur Internet en V.90 et K56flex

Unreal
L'autre réalité

SIDEWINDER Precision Pro
Le joystick de référence

(Conseil d'amis)*
Votre partenaire en ligne pour le jeu en réseau



SIDEWINDER Force Feedback Pro
La véritable interactivité dans les jeux

VOUS L'OFFRE !

1er et 2e Prix :

1 configuration comprenant :
- Processeur AMD-K6-2 3D
- Sound Blaster Live avec le kit PCWorks FourPointSurround
- Graphics Blaster Riva TNT
- PC-DVD Blaster 5X
- Fax modem Self Memory 56000
- 1 Force Feedback Pro et 1 Precxision Pro
- 1 Jeu Unreal
- Tous les hits GT INTERACTIVE pendant un an
- 1 abonnement gratuit d'un mois au Club Internet.

3e au 4e Prix :

- Processeur AMD-K6-2 3D
- Fax modem Self Memory 56000
- 1 Force Feedback Pro et 1 Precxision Pro
- Sound Blaster Live avec le kit PCWorks FourPointSurround
- 3D Blaster Voodoo2
- 1 Jeu Unreal
- 1 abonnement gratuit d'un mois au Club Internet.

5e au 10e Prix :

- Processeur AMD-K6-2 3D
- Fax modem Self Memory 56000
- 1 Jeu Unreal
- 1 abonnement gratuit d'un mois au Club Internet.

11e au 20e Prix :

- 1 Jeu Unreal

Coupon-réponse
Oui je souhaite participer au grand tirage au sort
Bulletin de participation à renvoyer à :
Passatimes / Jeu-concours Configuration du rêve / Gon 4 - 5/7 rue Hoche 93100 Montreuil Cedex.
Renvoyer le bulletin avant le 29/12/98 (le cachet de la poste faisant foi)
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :

Règlement :
Jeu gratuit sans aucune obligation d'achat.
Remboursement des frais d'envoi du règlement et de la participation au tarif lent en vigueur sur simple demande à l'adresse du jeu et du règlement du jeu et vice versa chez Maître Vérizzo à Neuilly sur Seine.

Photos non contractuelles

La peinture s'anime

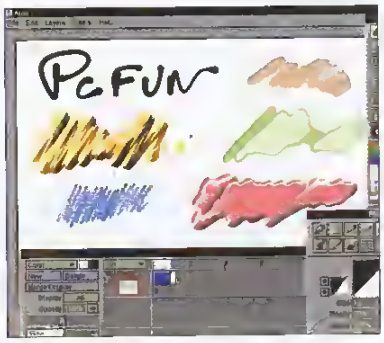
Par Stephane Belin

Sous ce nom se cache une adaptation du logiciel français de dessin et d'animation TVPaint, *après qu'il ait été racheté par Newtek, l'éditeur de* LightWave. *Il a conservé ses atouts d'origine et introduit des nouveautés fort appréciables.*

TVPAINT ANIMATION s'est, en quelques années, fait une belle réputation dans le cercle des logiciels de dessin et d'animation vidéo. À tel point qu'il y a quelques mois, Newtek annonce qu'il rachète le produit pour l'intégrer à sa gamme, sous le nom d'*Aura*. L'interface du produit a donc été naturellement redessinée, pour reprendre le style commun à *LightWave* et *Inspire*. Pourtant, si les boutons affichent un aspect différent, les palettes ont conservé l'organisation de *TVPaint* et le programme fonctionne exactement de la même manière.

Les habitués de *TVPaint* retrouveront leurs marques instantanément. Pour les autres, rassurez-vous, *Aura* est d'une prise en main particulièrement intuitive. Son interface constitue d'ailleurs sa grande force. Une palette principale constitue le squelette d'*Aura*. Elle rassemble tous les outils de dessin, dégradé, sélection, choix des couleurs, ainsi que certaines des options propres au programme, tel l'*antialiasing*. À partir de là, un clic sur un outil ouvre une nouvelle palette, comprenant ses options. Par exemple, en cliquant sur l'outil Pinceau, vous ouvrirez une nouvelle palette dans laquelle vous ferez votre choix entre l'encre, le crayon, la peinture, etc. Il ne faut que quelques dizaines de minutes pour naviguer très rapidement entre les différents outils, de manière très agréable et productive. Pourtant, il conviendra de posséder un écran de grande taille, les palettes ayant rapidement tendance à recouvrir la surface de travail.

● **L'interface est claire et fonctionnelle.**

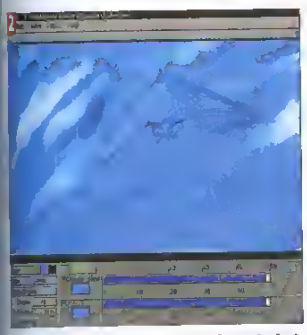


● **Voici quelques effets de dessin.**

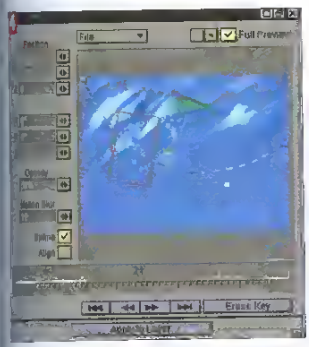
Mais si l'interface d'*Aura* est efficace, elle est avant tout au service d'un programme incroyablement rapide et puissant. Les premiers traits esquissés suffisent à mesurer le fossé technologique qui sépare *Aura* de ses concurrents, comme *Painter*. Pour peu que vous possédiez une tablette graphique (dont *Aura* gère les informations de pression et de vitesse), vous ressentez réellement des sensations très proches des véritables outils. Il est ainsi tout à fait possible de réaliser un crayonné convaincant, ou de signer à la plume, comme vous le feriez dans la réalité. À aucun moment, même sur un Pentium 166, je n'ai eu à attendre que le programme rattrape mon mouvement.

Toutefois, il ne faut pas confondre *Aura* et *Painter*. Car le logiciel de Newtek est avant tout destiné à la vidéo. Il reste donc peu adapté à des travaux en haute résolution pour l'impression. Le manque d'outils de sélection et de montage précis témoigne de cette volonté. Et de toute manière, *Aura* ne prend pas en compte la quadrichromie. Par contre, il est parfaitement à son aise dans l'animation. Vous pouvez ainsi importer une séquence vidéo, et ajouter ensuite texte et effets spéciaux sur des calques séparés. L'*antialiasing* entre les différents calques est toujours parfait.

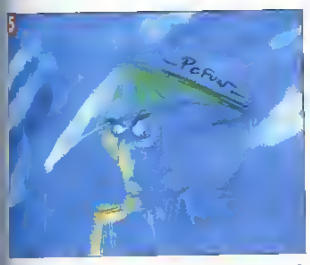
Aura apporte aussi quelques nouveautés de taille par rapport à son prédécesseur,



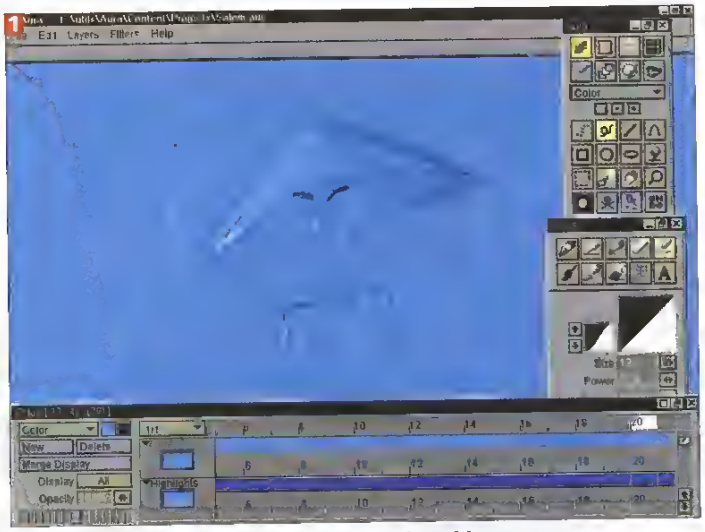
On dessine ensuite le ciel à l'aérographe, auquel on applique un effet de mélange.



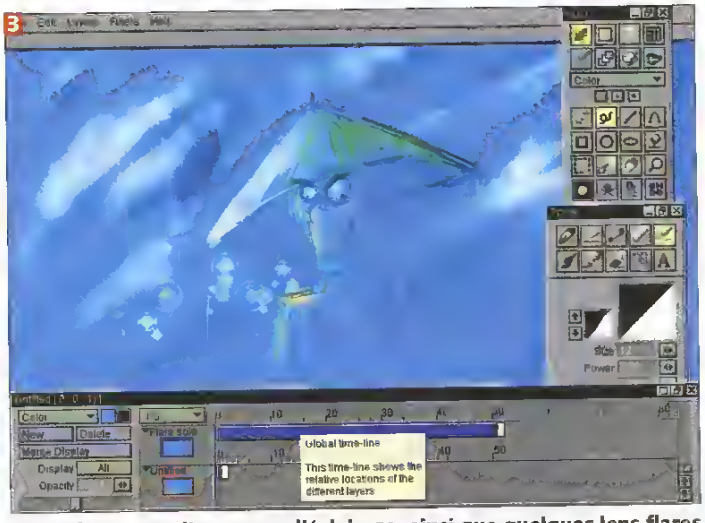
Le Keyframer nous permet d'assigner une trajectoire à nos lens flares.



Reste à ajouter une signature à l'encre, dont on enregistre le tracé à la fin de l'animation, à l'aide du Stroke Recorder.



On commence par le crayonné, en noir et blanc.



On ajoute ensuite un peu d'éclairage, ainsi que quelques lens flares proposés par George.

comme le *Stroke Recorder*, permettant d'enregistrer un tracé au cours du temps, ou le *Keyframer*. Ce filtre s'avère utile lorsque l'on souhaite assigner un déplacement à une brosse, par l'intermédiaire d'images-clés. Les résultats pourront être exportés image par image ou sous la forme de séquences vidéo, dans tous les grands formats d'animation.

Aura hérite aussi de son grand frère le fameux *George*, une API permettant de créer des effets personnalisés. On trouve de nombreux effets fournis, parmi lesquels des *lens flares*, ou de magnifiques bulles de verre. *Aura* bénéficie également de nombreux filtres très utiles, comme la mosaïque (un classique de la vidéo), le flou de mouvement, etc.

On ne peut reprocher que très peu de choses au programme. Regrettons surtout que l'on ne puisse gérer l'opacité d'un calque au cours du temps, ou encore qu'on ne puisse créer un fondu entre différentes images-clés sur un calque. En dehors du *Keyframer*, aucune fonction appliquée à un calque ne gère la notion essentielle d'images-clés. L'interface comporte encore quelques lacunes, parmi lesquelles la gestion imparfaite des entrées numériques. Les raccourcis-clavier sont également hérités de l'Amiga et on devra les reconfigurer si l'on veut retrouver ses habitudes de *Photoshop*.

Aura s'avère donc être un programme efficace, stable et indispensable sur bien des points. Fidèle à la production Newtek, il ne souffre que de très peu de lacunes, mais reste très spécialisé. Il convient aux effets dynamiques et naturels mais ne pourra convenir à toutes les situations. Un outil parfait à mettre en conjonction avec *Premiere* ou *After Effects*. ■

Ça, c'est un sacré Télécran.

Et les autres...

Il n'existe aucun concurrent direct à *Auro*, mais plutôt des logiciels complémentaires. *Premiere* ou *After Effects* restent incontournables pour le *compositing* et le montage, mais *Auro* est le seul à permettre de dessiner de manière naturelle sur de la vidéo, comme on le ferait sur une table professionnelle Quantel.

L'avis de Cracker 18

Aura est un programme réellement stupéfiant. Il permet des créations spectaculaires en peu de temps et vos animations ou montages vidéo gagneront énormément à faire un tour dans Aura. Sa réactivité permet de dessiner sans se soucier de la technique, et les effets qu'il propose sont très convaincants. Mais il reste assez cher et spécialisé, ce qui le réserve à des professionnels. Sans compter qu'il réclame une tablette graphique pour donner la pleine mesure de son talent.

L'avis de Chipster

Ouah ! Un programme de création 2D avec l'interface de LightWave. Étant un dieu de la création d'image de synthèse (personne ne fait de plus belles boules se reflétant dans des damiers), je me sens tout de suite à l'aise. Aura reprend les fonctionnalités et la souplesse de TV Paint plus quelques trucs nouveaux, les possibilités de création sont nombreuses, notamment en animation, grâce à l'excellent module dédié à faire bouger les gribouillis. George n'a pas fini de nous étonner...

La tablette intelligente

Wacom renouvelle entièrement sa gamme de tablettes graphiques. Chaque tablette Intuos (ici la version A4 Regular) possède une plus grande précision et de nouveaux outils font leur apparition. Une bonne occasion de redécouvrir le périphérique préféré des graphistes.

WACOM est depuis quelques années le plus célèbre des constructeurs de tablettes graphiques. Mais loin de se reposer sur ses acquis, la compagnie sort une toute nouvelle gamme qui risque de confirmer sa position de *leader*. Baptisés Intuos, les nouveaux modèles existent dans toutes les tailles, comme les anciens ArtPad. Mais, si les prix n'ont pas augmenté de manière indécente, les produits, eux, ont bel et bien évolué.

Le *design* est plus joli et le stylet particulièrement ergonomique. Un même bouton judicieusement placé possède deux fonctions, suivant que l'on appuie dessus d'un côté ou de l'autre. La tablette A4 Regular testée possède un espace suffisant autour de la surface active, de manière à servir de support à la main. Un film transparent permet également de placer des documents de référence. Les tablettes sont beaucoup plus sensibles. On s'en rend immédiatement compte dès les premiers clics. Des boutons placés en haut de la tablette (seulement sur les modèles A4) pourront être configurés de manière à remplacer les raccourcis-clavier les plus courants. On pourra également modifier la sensibilité à la pression d'un outil, à l'aide de ces menus.

L'installation se fait sans problème et la tablette est reconnue immédiatement. J'ai toutefois rencontré un conflit avec la souris lorsque la tablette était branchée sur le second port série. Un déplacement accidentel de la souris pendant l'utilisation du stylet a désactivé la tablette. Le logiciel de configuration est clair et accessible, même si un *bug* énervant réinitialise l'assignation des touches de fonction à chaque démarrage de Windows. Mais à qui la faute, Windows 98 ou le pilote de la tablette ?

Une des grosses nouveautés de la gamme consiste à proposer des outils comme d'autres stylets ou un aérographe, qui seront reconnus automatiquement par la tablette et pourront posséder des réglages de sensibilité propres. La tablette A4 est livrée avec un stylet, une souris, ainsi que *Painter Classic* et le *plug-in Pen Tools 3.0* permettant de gérer l'inclinaison. ■ S.B

18 L'avis de Cracker

[illegible]

ENTRE

PRIX

NO[illegible]

1967
400 Chevaux sans ABS...
Ça va déménager au freinage !

La nouvelle Référence en Simulation

Les voitures authentiques de 1967, 11 circuits d'époque et le plus sophistiqué des moteurs de simulation jamais conçu, pour vous mesurer aux pilotes de légende comme Graham Hill ou Jim Clark. Vivez l'expérience de conduite la plus réaliste que vous puissiez imaginer grâce à un modèle physique entièrement en 3D.

1967, la fin d'une époque, le début d'une Légende.

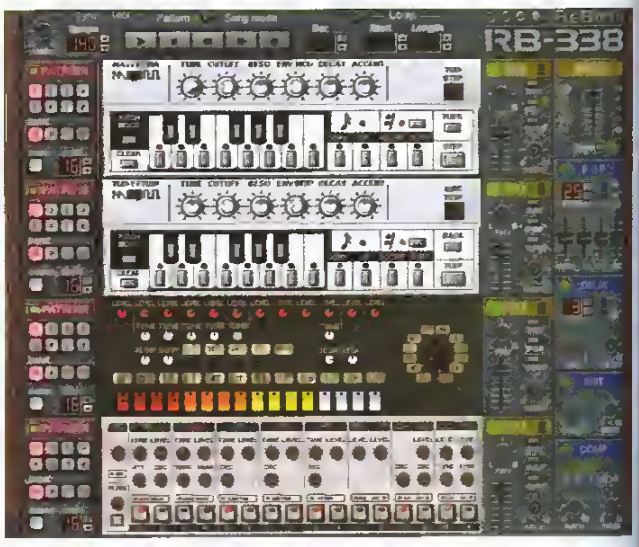
http://www.sierra.fr

CD-ROM PC

Sur le CD-ROM
Vous trouverez la démo de *Rebirth* sur le CD-ROM n°2 dans « CREATION\REBIRTH », lancez RB33BOEM.EXE.

La renaissance de Roland

L'émulateur logiciel des basslines et boîtes à rythmes de Roland est enfin de retour. En perpétuelle évolution, il possède un potentiel de fonctions non négligeable. La génération élevée aux clics de souris est-elle enfin prête à prendre les rênes du dancefloor?



● L'interface originale.

LES Suédois de Propellerhead, depuis le premier *Rebirth*, se sont isolés dans leurs *fjords* virtuels pour nous concocter une véritable tuerie. Reprenant de sa première version le concept des synthétiseurs analogiques de la famille Roland, nous retrouvons à nouveau sur nos écrans le son et l'ergonomie de programmations de deux *bassline* TB-303 et une autre, d'une boîte à rythmes TR-808. Ce nouvel *opus* apporte de surcroît la présence d'une deuxième boîte à rythmes : une TR-909, fidèlement « customisée » numériquement !

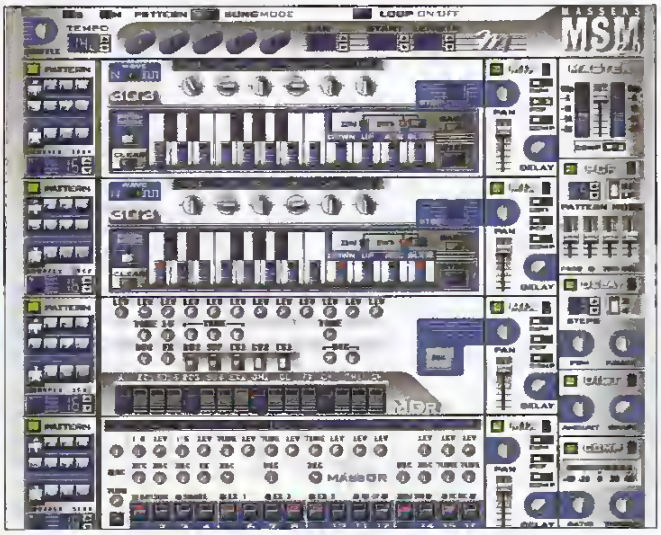
Deux basslines et deux boîtes à rythmes

La partie synthétiseur (TB) reprend de son modèle réel, le clavier, une octave et la rangée de potentiomètres vous permettant de faire varier le son en temps réel. Il suffit alors de choisir l'emplacement de temps et de placer à sa convenance une hauteur de note ou un silence. Afin de recréer des nappes acides, il conviendra de modifier à volonté les paramètres de résonance (*Reso*) et de fréquence de coupure (*Cutoff*). Les boîtes à rythmes ont la facilité de programmation de leurs homologues matériels grâce à deux séquenceurs 16 touches, associés à 12 sons instrumentaux. Il suffit tout simplement de cliquer sur un nom d'instrument et de placer une frappe en fonction du temps. Il vous est même autorisé de varier les volumes de chaque instrument rythmique, de poser des accents, voire de modifier les sonorités de certains sons. En mode Création de morceaux, chaque unité sonore comprend quatre banques de 8 *patterns* (32 emplacements), qu'il vous faudra enchaîner à votre guise afin de « booster » votre *mix* !

Les nouveautés

Le nombre des synthétiseurs virtuels passe à quatre, mais cette version propose également des *patches* sonores supplémentaires sous la forme de fichiers (MODS). Ainsi lors de l'installation, l'application gère quatre fichiers .MDD additionnels. Ces éléments proposent des *kits* rythmiques différents et d'autres formes d'ondes de base, et modifient l'apparence de l'interface. Totalement ouverts, les MODS sont aussi disponibles sur le site Internet de la société Propellerhead (www.propellerheads.se). Les effets étant au nombre de deux sur la version précédente, Delay et Distorsion, cette deuxième mouture apporte deux traitements supplémentaires. Tout d'abord la compression, avec ses paramètres de *ratio* (quantité) et de *thres* (niveau de seuil). Et le PCF (*Pattern Controlled Filter*) permettant d'apposer un filtre sur n'importe lequel de vos *patterns*, en réglant les paramètres acoustiques (l'enveloppe, le *delay*, etc.). Pour finir, sachez que vos plus beaux délires acoustiques pourront être sauvegardés au format WAV !. ■

T.D.



● Le look du module Massen's MSM 2.0.

18 L'avis de Thierry

[illegible]

- Genre
- Constructeur
- Langue
- Prix
- Notre config. conseillée

Carte son, Windows 95.

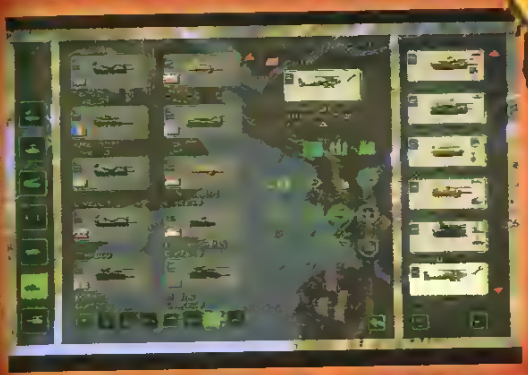
3ème GUERRE MONDIALE EN VUE !!!

12 Juin 2005

La guerre éclate entre le dragon Chinois et la nouvelle coalition Américano-Russe. Ce conflit s'étend et implique rapidement 19 nations.
La nouvelle Guerre Mondiale peut alors commencer !

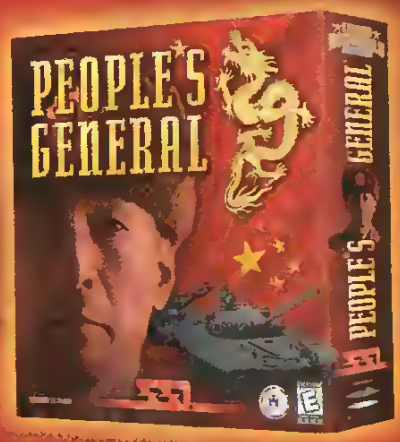
PEOPLE'S GENERAL, la seconde génération du très populaire Opération Panzer, comporte :

- Des armes ultra-modernes et encore en prototype.
- Une nouvelle possibilité de camouflage pour les unités.
- Un graphisme des unités très réaliste.



CHOISISSEZ VOTRE CAMP (Chinois ou Alliance de l'Ouest) et prenez le commandement de plus de 200 unités différentes. Vous disposez de chars d'assaut comme le M1A2 et le T-90 ou encore d'hélicoptères de combat Werewolf et même de missiles anti-air stratégiques.

PEOPLE'S GENERAL

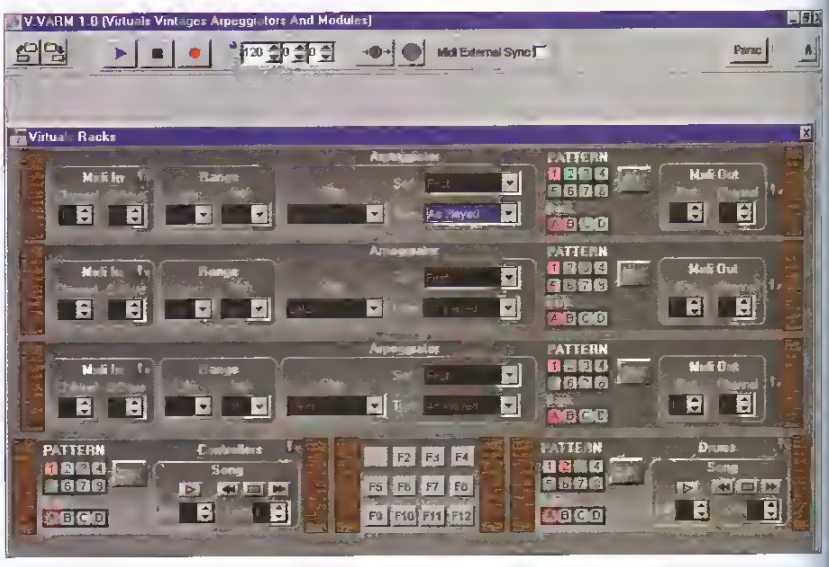


Pour plus de renseignements
08 36 68 18 11
www.peoplesgeneral.com

Sur le CD-ROM
Vous trouverez la démo de V.varm sur le CD-ROM n°2 dans « CREATION\VVARM », lancez SETUP.EXE.

Le son vintage numérique

V.varm, ou l'art de créer du neuf en s'inspirant du vieux! Plus pompeusement nommé Virtuals Vintages Arpeggiators & Modules, *ce logiciel utilise la puissance du MIDI tout en s'appuyant sur les possibilités sonores et rythmiques que connurent les synthétiseurs* vintages *!*



PARTICULIÈREMENT adapté à la composition, *V.varm* est l'arme idéale pour reproduire en situation de *live* des séquences dans le plus pur style House, Techno, Jungle et dérivés. De facture française, ce programme est l'œuvre de Florent Palisson.

Cette application se construit autour de différents modules d'édition, capables de gérer en temps réel des paramètres MIDI comprenant des notes et des contrôleurs. D'un point de vue plus pratique, celui-ci regroupe sur sa page principale cinq modules : les *Virtuals Racks*. Trois d'entre eux servent à la création d'arpèges, un autre à la création de rythmes et un dernier est réservé aux paramètres de contrôleurs. Une fois votre *pattern* de batterie programmé, il suffira de tapoter nonchalamment sur les touches de votre clavier MIDI. Sans oublier de modifier en temps réel les curseurs virtuels, frénétiquement avec la souris afin de transformer les paramètres sonores.

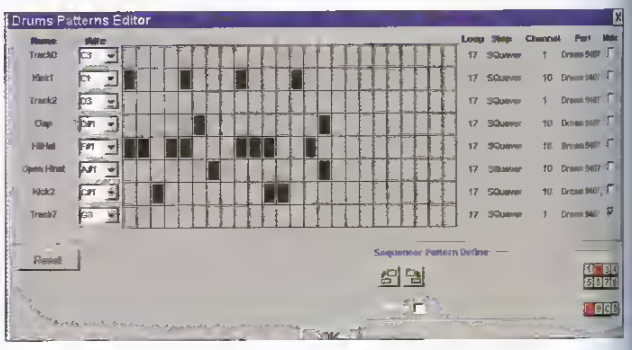
Arpeggiator

La création d'arpèges repose sur trois modules distincts. Ils pourront devenir indépendants pour piloter trois sons en même temps, tout simplement en assignant les différents canaux MIDI. De plus, chacun d'entre eux dispose de quatre banques de huit *patterns*, formant ainsi une centaine de *patterns* préprogrammés. Mais l'apothéose est de pouvoir affecter des formes d'arpèges définis, en sélectionnant tout simplement, dans une liste, une formule mathématique de remplacement de notes. Le mode Édition permet alors de composer plus finement votre arpège. Il permet ainsi de sculpter la durée d'une note, sa vélocité tout comme sa résolution.

Drums & Controllers

Spécialement conçu pour moduler le son, le *Rack Controller* permet de triturer en temps réel le timbre de vos séquences. Il vous suffira de choisir le contrôleur MIDI modulant (parmi 127 : volume, effets, *sustain*, etc.) puis d'effectuer des *mix* grâce à la présence de 24 potentiomètres.

Notons que cette édition de messages MIDI comporte quatre modules formant alors quatre tables de mixage virtuelles. Idéal pour manipuler un son de basse General MIDI standard pour recréer rapidement une bonne grosse *bassline* TB surpuissante!!! Pour pimenter la sauce, *V.varm* nous offre, intégré, une boîte à rythmes conçue sur une programmation analogique. Une fois choisi votre *kit* rythmique MIDI (General MIDI, échantillonnage de cartes sons), il vous est alors possible de programmer un motif de batterie sur huit instruments tout simplement en cliquant sur une matrice graphique (8 x 24). Et tout ça en temps réel naturellement... ■ T.D.



15 L'avis de Thierry

Souplesse et potentiel caractérisent cette première version de V.varm. Pouvoir contrôler des paramètres MIDI en temps réel constitue un atout non négligeable du programme. Néanmoins, celui-ci s'adresse à des utilisateurs sensibilisés aux technologies MIDI. Mais cela ne devrait poser aucun problème à tous les représentants de la génération Mix !

« Genre »
logiciel de synthèse
et de création musicale en temps réel.
« Constructeur »
Wave Systems, www.wsystem.com
« Canaux »
ANC.
« Prix »
environ 1,700 F
« Notre conf. conseillée »
4 Mo de RAM, carte son compatible, clavier et module de sons MIDI.

livepix™ :
Allez plus loin avec vos photos.

Live Pix 2.0 Deluxe, le premier logiciel de retouche photo grand public de qualité professionnelle et d'une grande facilité d'utilisation.

- Effacez tous les défauts de vos photos : élimination des yeux rouges, modification de la lumière, des contrastes, des couleurs et de la netteté.
- Utilisez des fonctions simples, rapides et spectaculaires : déformation, clonage, 3 modes de détourage, filtres de couleurs.
- Faîtes des montages et réalisez vos propres calendriers, posters, cartes de vœux, tee-shirts, pages web.
- Exportez et développez vos photos sur internet via Fujilabnet.
- Aucun appareil photographique numérique n'est obligatoire. Vous pouvez numériser vos photos avec un scanner ou chez un photographe.

Recevez gratuitement chez vous la version 30 jours de Live Pix 2.0 Deluxe. (CD-Rom PC)

Remplissez ce bon et envoyez le à l'adresse suivante :

Ubi Soft Entertainment
28, rue Armand Carrel
Opération Live Pix, Boîte postale 163,
93108 Montreuil sous Bois.

Possédez-vous les périphériques suivants : Scanner, Appareil Photo Numérique, Imprimante Couleur, Internet ? (Barrez ceux que vous ne possédez pas)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

.....

.....

Code postal : .....

Ville : .....

Live Pix : La Photo Numérique Facile

1997, The Live Pix Company
Tous droits réservés. Live Picture est une marque déposée de Live Picture, Inc et Live Pix est une marque commerciale de Live Picture, Inc. Ubi Soft Entertainment, Marque déposée

Sur le CD-ROM
Vous retrouverez toutes les *demos* sur le CD-ROM n°2, dans « \PCFUN\DEMOS\ ».

LES NEWS DE LA DEMO

Gravity 98

Cette *party* polonaise nous met du baume au cœur avec un niveau général plutôt bon. La *demo* gagnante de Hellcore, assez réussie dans l'ensemble, ravira nos amis d'EDF amateurs de pylônes électriques. La deuxième *demo* (*Suita futura*) de Liberty commence bien mais finit assez mal, probablement par manque de temps. Enfin, au risque de passer à nouveau aux yeux de certains pour partial, celle de Pulse (*73 Millions seconds*) finit à une décevante quatrième place alors que c'est peut-être la meilleure de ce groupe. On a constaté également le retour au premier plan de Visualize, graphiste renommé qui avait commencé sur PC avec le groupe Jamm, formant avec le *coder* Galvados, maintenant chez Orange, une redoutable équipe dans les années 94-95.

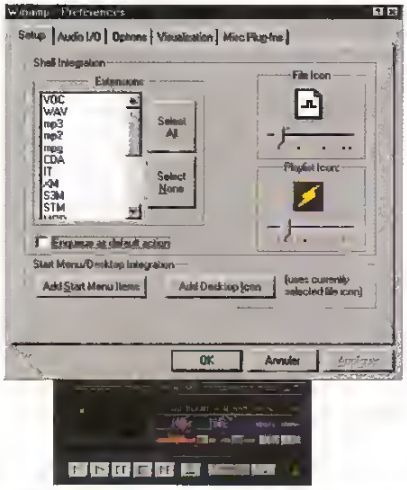
Loofa par Grass d'Hypnotize.

CD dreams 2

Darkness de Imphobia sort le deuxième volume du CD Dreams. Ce double CD regroupe les 150 meilleures *demos* et les 100 meilleures intros de 1996 à 1998, apparemment d'après leur classement dans les différents *charts*. Mais la partie la plus intéressante est celle consacrée au graphisme, avec plus de 4 000 œuvres PC/Amiga triées par auteurs. Contact : darkness@ping.be.

Nouvelles versions

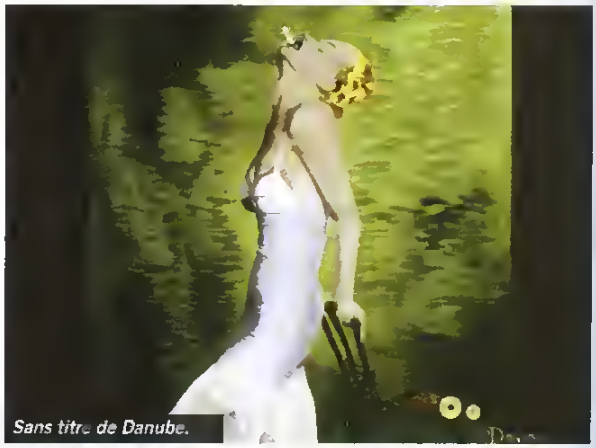
- *Modplug player* de modules sous Windows, revient avec la version 1.38 qui améliore notamment le *replay* pour le format IT.
- Sortie de la version 0.32 de *kjofol*, le *player* réalisé par Ron d'Aegis. Sérieux concurrent de *Winamp*, il permet également de jouer les VQF, format très prometteur inventé par Yamaha et qui pourrait menacer la suprématie actuelle du MP3.
- *Open Cubic Player*, anciennement *Cubic Player*, continue de s'améliorer avec cette version 2.5. La référence des *players* DOS semble vouloir s'attaquer à Windows puisque l'auteur déclare vouloir intégrer la gestion *DirectSound* dans les prochaines versions.
- *Winamp*, initialement star des *players* MP3, se révèle également avec cette version 2.0 un très bon *player* de modules.



Winamp.

rts 98

La première édition de cette *party* a remporté un franc succès, avec près d'une centaine de participants et surtout quatre *demos* en compétition, chiffre important pour une *party* de cette taille. La première *demo* refuse obstinément de tourner sur notre machine. La deuxième est une surprenante *demo* de HCL, très originale dans son thème « ménagère » (Ndlr : Geu ?). Les deux dernières sont euh... à vous de découvrir !


Sans titre de Danube.

Jinrishka

Ce groupe français fort discret, puisque n'ayant sorti à ce jour qu'une seule *demo* qui avait gagné la *party* 3S2 il y a deux ans, nous en propose une version corrigée, avec notamment le support sonore pour les cartes Sound Blaster. À (re)découvrir, cette *demo* soignée reste très agréable à regarder, avec notamment Hml et Jon respectivement au code et à la musique. On espère bien voir une deuxième *demo* très bientôt !

UN BON CONSEIL : ÉVITEZ DE PERDRE.

VOUS POUVEZ ME CRÔAAAARE

ARCANES

QUAND STRATÉGIE RIME AVEC MAGIE

FACE A DES MALÉDICTIONS DONT LA CRUAUTE ET LA PUISSANCE DÉPASSENT VOTRE IMAGINATION, VOTRE SEUL ARME, C'EST LA STRATÉGIE !

POUR SURVIVRE IL VOUS FAUDRA AGIR VITE ET DIRIGER UNE PANOPLIE DE CRÉATURES FABULEUSES : LUTINS, ELFES, GRIFFONS, DRAGONS, ESPRITS, ZOMBIES, ... MAIS ATTENTION, PRÉVENEZ IMMÉDIATEMENT VOTRE ENTOURAGE : APRES AVOIR JOUÉ À ARCANES, VOUS NE SEREZ PEUT-ÊTRE PLUS JAMAIS LE MÊME !

TM MYTHOS GAMES LTD AND VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD ALL RIGHTS RESERVED ARCANES IS A TRADEMARK OF VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD

Internet

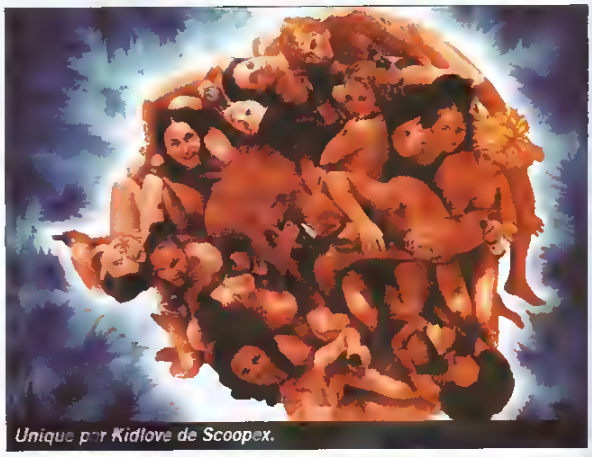
■ Le groupe français JFF, un des plus anciens de la scène PC, ouvre son site Web. *Design* mignon et soigné, à l'image de leurs productions les plus récentes (www.avaric.com/jff).
■ Le magazine *Hugi* deuxième édition sort au moment où j'écris ces lignes, malheureusement trop tard pour le tester ou pour le mettre sur le CD. Mais vous pouvez le trouver sur home.pages.de/~hugidownload.
■ Pour ceux qui ne connaissent pas encore Orange Juice, il devient plus que temps de découvrir cet excellent site d'information sur ojuice.citeweb.net.
■ Le site historique Hornet (www.hornet.org) est menacé, la société l'hébergeant ne désirant plus poursuivre cette expérience. Il semble que l'on aille vers un transfert vers www.scene.org.
Vous pouvez toujours m'envoyer informations et remarques par *e-mail*: yvonc@lemel.fr.

Text Mode Demo Competition 3

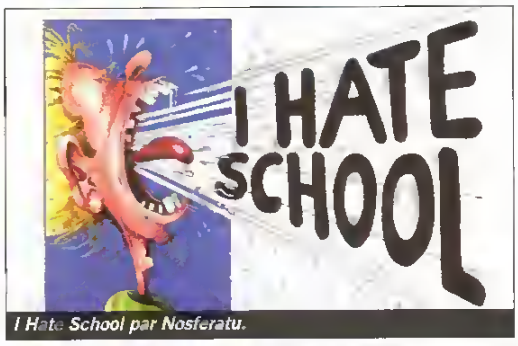
Vous avez jusqu'au 11 novembre pour participer à la troisième édition de cette compétition, organisée par Solar de Trauma sur Internet et concernant uniquement les productions en mode texte. Pour plus d'informations, consultez www.compart.fi/~solar.

Assembly 98

L'évènement attendu aura en fait été un non-évènement. En effet, la qualité générale des productions a été très décevante. Ainsi, la *demo* gagnante de Trauma, dans la grande tradition de ce groupe, est un modèle de lourdeur. Les autres *demos* ne la rattrapent pas, malgré la présence dans la compétition de Cncd notamment. Après la catastrophique *Boost* de Doomsday l'année dernière et celle de Dubius l'année précédente, le temps des *demos* cultes triomphantes (*Second Reality*, *Verses*, *Stars*, etc.) semble hélas révolu. Même les intros ne sont pas à la hauteur... Espérons que 1999 sera d'un meilleur cru !


Unique par Kidlove de Scoopex.

Raytraced car par Marwel



I Hate School par Nosferatu.

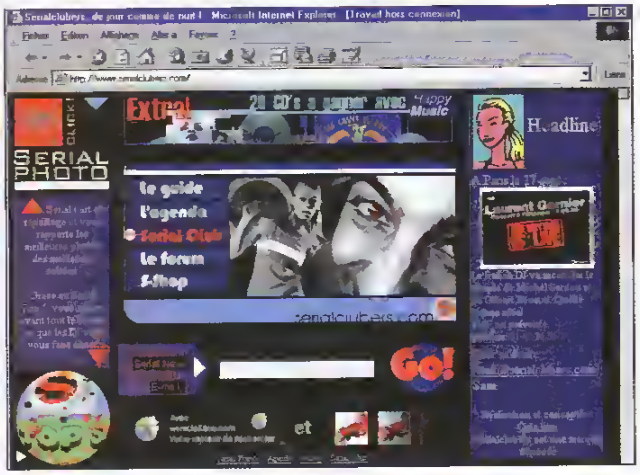
Bizarre 98

Party hollandaise majeure avec la Xtakeover, la Bizarre édition 98 présente plusieurs productions de qualité, comme la *demo Control* de Green, ou celle de Witan, un des grands groupes PC du début de la *scene*, ayant notamment infligé à Future Crew sa seule défaite en devançant Panic à The Party 92 avec la Trackmo Facts of Life. En intro, bonne prestation de Jello qui remporte facilement le concours.

Essorez la poignée !

MOTO RACER 2
YAMAHA
Inventez les circuits
et lessivez vos adversaires !
Conditions hyperréalistes :
courses sous la pluie, la neige, de nuit...
Mode multijoueurs
Captures d'écran PC et PlayStation
ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT.

City guide by night



BRANCHÉS. Depuis de nombreuses années, le Net regorge de «city guides» parisiano-parisiens qui cherchent à être branchés tout en restant parfaitement indigents. Serial Clubers sort pourtant largement du lot, et pas seulement par son aspect convivial et leché. En effet, s'il s'est créé autour de la promotion des meilleures soirées parisiennes, ses concepteurs ont su le développer pour apporter une véritable valeur ajoutée. Certes, on y trouve toujours les plus beaux *flyers*, l'agenda des soirées du moment «où-il-faut-absolument-être», mais aussi des photos prises sur le vif, le *top* 5 des disques préférés des DJs, ainsi qu'un forum de discussion plutôt intéressant.
Le site se diversifie vers toutes les activités culturelles, et surtout vers différentes régions avec la couverture très prochaine de Lyon et d'autres grandes métropoles françaises. En bref, à découvrir impérativement, rien que pour savoir si l'entrée aux «Bains» est devenue aussi terriblement facile que Jean-Pat' vous l'affirme.

SERIAL CLUBERS www.serialclubers.com

T'as de beaux yeux, tu sais?

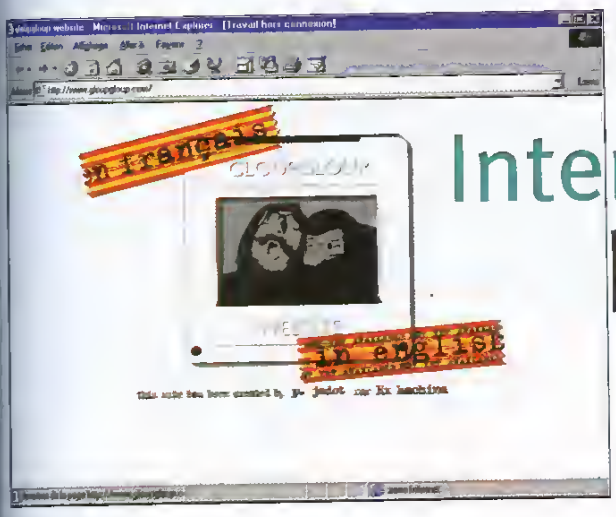
THE MOVIE CLICHES LIST www.like.it/vertigo/cliches.html

CLICHÉS. Ce site est essentiellement destiné aux anglophiles, mais il vaut la peine de s'accrocher. Il compile une quantité phénoménale de clichés utilisés au cinéma. Que ce soit à propos des méchants, de la guerre, de la prison ou de l'alcool, il y a ici matière à rédiger des dialogues et des scénarios aussi tartignoles que ceux qui nous sont régulièrement servis par les studios de Hollywood. Mais comme l'indique la citation de Jerry Seinfeld en page d'accueil : «Quand on apprécie vraiment quelque chose, n'y cherchons pas trop de logique.»

Poupées gonflantes

HYPERRÉALISTE. Durant mes années lycéennes, mes amis et moi étions parfaitement puérils (Ndr : Je sais, ça n'a pas changé. Merci d'éviter les Ndlr disgracieuses qui dénaturent mon texte si finement ciselé). Afin de nous gausser quelque peu, nous avions offert à un ami un cadeau pour le moins gonflé en vue de son anniversaire : une charmante poupée en vinyle des plus sexy, équipée comme il se doit des derniers raffinements vibratoires. Certes, il s'est fait coincer avec dans la cour, ce qui lui a valu une mémorable dédicace de la surveillante sur son carnet de liaison : «Exhibe une poupée gonflable dans l'enceinte du lycée». Et, en allant sur ce site, j'ai redécouvert le monde merveilleux de la plastique féminine. Outre une mise en page superbe, Real Doll commercialise en effet des poupées gonflables ultra réalistes, conçues avec des matériaux imitant parfaitement les tissus et autres organes humains. Cela ne présente certes qu'un intérêt tout relatif, mais c'est absolument fascinant à regarder.

REAL DOLL www.realdoll.com



Internationale pâtissière

GLOUPGLOUP WEBSITE www.gloupgloup.com

ENTARTAGE. Amis de la déconne, vous connaissez très probablement cet homme et son équipe de joyeux plaisantins qui, armés de tartes à la crème (de qualité, ne manquons pas de le préciser), sévit depuis de nombreuses années. Ils s'attaquent lâchement à tous ceux qu'ils considèrent comme des emmerdeurs, ou plus simplement à toute représentation d'un pouvoir médiatique, intellectuel ou financier. Dans leur tableau de chasse on trouve de belles prises, comme Bernard Henry-Levy ou encore mon chouchou-perso-à-moi que j'aime : j'ai nommé Billou Gates en personne.
Sur ce site entièrement voué à la cause, vous pourrez consulter le manifeste de l'organisation, découvrir cette «communauté» de farceurs invétérés, connaître les dernières nouvelles du front et autres informations capitales pour l'avenir de l'univers. Reste que le lâché par hélicoptère de ballons de foot au-dessus du terrain du stade de France, pendant la finale de la Coupe du monde, n'a pas eu lieu : une petite baisse de forme, les amis ?

L'œil de la micro

MICROSCOPE Geocities.com/CapitoHill/2859/microscope.html

MICROPHILES. Le Microscope est un site indépendant, conçu pour permettre aux microphiles de tout poil de se documenter sur l'informatique. Ainsi, on y trouve aussi bien des présentations de produits matériels et logiciels, des news ainsi que des listes de «tops», où le meilleur matériel est présenté après test. À ce titre, le prix moyen pratique chez les assembleurs est mentionné, ce qui est rare. Certes, l'esthétique du site est parfois discutable, mais ce n'est pas vraiment ce qu'on lui demande.

Lille est dans la place

CYBERCHTI www.cyberchti.com/

MAGAZINE. Amis du Nord, nous ne vous oublions pas. Bien sûr, force est de constater que les sites Web s'intéressent plus souvent à l'axe PLM (Paris, Lyon, Marseille) qu'à vos contrées ensoleillées (avec ça, je vais me taper au moins cinquante *mails* de protestation). Cyberchti rétablit désormais l'équilibre, puisque c'est un véritable magazine/guide *on-line* sur Lille et ses environs. Outre des infos mises à jour quotidiennement, accompagnées de la météo locale, vous y trouverez les rubriques suivantes : Sortir, Pratique, Culture, Emploi, Petites annonces, Sport, Jeux, et «j'en-passé-démeilleures».
Toutefois, pour être pleinement honnête, signalons que ce site fait partie du réseau WebCity qui offre peu ou prou le même type de contenu pour Paris (www.cyberparis.com), Lyon (www.cybergone.com) et Marseille (www.cyberminot.com). Entre nous, c'est toujours assez amusant de voir autant de contenu local se développer sur le Web quand on pense au prophétique «village global» avec lequel on nous gonfle depuis des années...

DROTYANA

LA LEGENDE CONTINUE...

DESORMAIS, LE MONDE EST ENTRE VOS MAINS.

PC CD ROM

RPG

Un genre radicalement nouveau alliant simulation, action et rôle

"Un sympathique jeu de rôle" - PC JEUX

Une haute résolution graphique (640x480)

Environnement totalement 3D

Système d'évolution des compétences pour chaque personnage.

+ de 30 niveaux différents !

Système " automousse" : confort de jeu !

Jeu facile d'accès !

Dreus et Helena, lui mercenaire, elle magicienne.

Guile l'ami de Dreus meurt au cours d'une confrontation avec Er canet le maître des ténèbres.

Dreus et helena partent en croisade afin de se venger. Rencontrez au cours de l'aventure d'autres personnages (textes en RPG) qui vo us aideront avec leurs différentes techniques de combats (coups par coups, déplacements sur damier, sorts multiples) Trouvez tous ensemble la solution de l'énigme afin d'accéder au royaume des dieux et connaître l'ultime vérité.

CROSS COMMUNICATION

e-mail: crosscom@club-internet.fr

Sur le CD-ROM

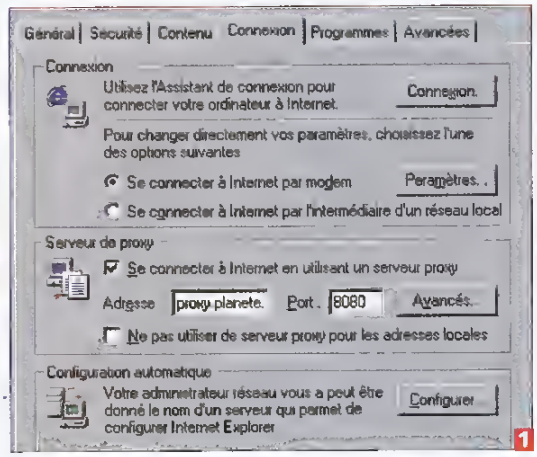
Retrouvez les meilleurs *sharewares* Internet du mois et notre Best of sur le CD-ROM n°2 dans « \INTERNET ».

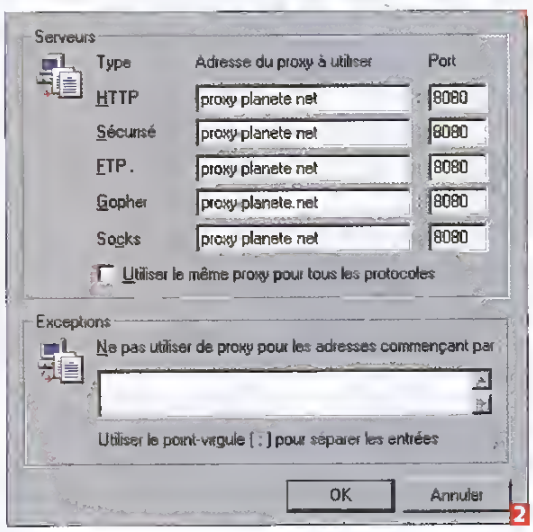
Établir une connexion Interne dans Windows

Vous allez utiliser Internet Explorer 4 ou Netscape Communicator 4. Quel que soit votre choix, voici ce qu'il faut faire pour établir une connexion sous Windows sans utiliser les kits promotionnels pas franchement optimisés.

Par Jean-Frédéric Bruzek

Internet Explorer 4 et l'accès réseau à distance





Se connecter à Internet avec Internet Explorer 4

Pour *Internet Explorer 4*, qui est désormais fourni en standard avec Windows 98, les hostilités commencent dans le Panneau de configuration. Double-cliquez sur l'icône « Internet » pour entrer dans le monde étrange et parfois incompréhensible de la configuration d'*Internet Explorer 4*. Six onglets vous y attendent : cliquez sur « Connexion ». Vous voici dans les paramètres de votre connexion Internet (**1**). Dans la première zone « Connexion », vous avez deux possibilités : soit configurer votre accès à l'aide d'un assistant, pour cela cliquez sur le bouton « Connexion », soit manuellement, il vous est alors demandé le type d'accès choisi : par modem ou par réseau. Pour une connexion *via* un modem, cliquez sur « Se connecter à Internet par modem », ce qui vous donne la possibilité d'aller cliquer sur le bouton « Paramètres ». Un petit clic sur ce dernier s'impose. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Choisissez ou ajoutez, dans la liste déroulante, votre connexion réseau à distance. Ensuite, indiquez le nombre d'appels à votre fournisseur d'accès après échec, et le temps entre les différentes tentatives d'appel. Partie importante, vous devez indiquer votre nom (code de connexion) et votre mot de passe d'accès au fournisseur, sans quoi votre liaison au réseau Internet sera impossible.

Pour les paramètres suivants, cochez ou décochez les cases indiquant le temps de « Déconnexion si inactif », « La connexion automatique » pour les mises à jour, ou bien le contrôle de sécurité. Si vous avez rentré correctement toutes ces valeurs, il vous est possible maintenant de vous connecter à Internet en allant double-cliquez sur l'icône « Internet Explorer » qui doit se trouver sur votre Bureau.

Serveur Proxy avec Internet Explorer 4

Si votre fournisseur d'accès à mis à votre disposition un serveur de type **Proxy**, n'hésitez pas à l'utiliser. Pour cela retournez dans le Panneau de configuration, cliquez sur l'icône « Internet », allez sur l'onglet « Connexion » et cliquez maintenant sur l'option « Serveur Proxy », indiquez alors l'adresse de votre serveur Proxy et le port utilisé pour celui-ci (**2**). Si vous ne savez pas si vous disposez d'un serveur Proxy, demandez à votre fournisseur d'accès. ■

Netscape Communicator 4 et l'accès réseau à distance

Se connecter à Internet avec Netscape Communicator 4

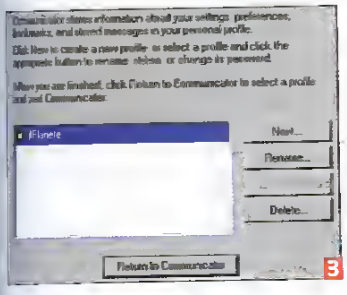
Comme précédemment, nous allons voir comment configurer *Netscape Communicator* pour pouvoir naviguer sur le Web par l'intermédiaire de *Netscape Navigator 4*. À la différence d'*Internet Explorer 4*, vous ne pouvez pas choisir votre accès réseau à distance. Il vous est imposé. Pour éviter ce désagrément, vous pouvez lancer votre connexion en double-cliquant sur une de vos configurations se trouvant dans « Accès réseau à distance » du Poste de travail. Plusieurs comptes sont possibles. Pour les configurer ou les créer, allez cliquer sur « User Profile Manager » du menu « Netscape Communicator/ Utilities ». Une fenêtre s'ouvre. Elle contient soit une liste vide, soit des comptes utilisateurs précédemment créés (**3**). Ici il vous est proposé de créer, supprimer, renommer, ou bien changer le mot de passe d'un compte.

Comme vous voulez certainement créer un nouveau compte, cliquez donc sur le bouton « New », une nouvelle fenêtre vous demande si vous voulez créer un nouveau compte utilisateur, cliquez sur « Suivant » pour accepter ce choix. Dans la fenêtre suivante (**4**), il vous est demandé de saisir vos nom et prénom, ainsi que votre adresse *e-mail* si vous en possédez une. Cliquez ensuite sur « Suivant ». Dans cette fenêtre vous êtes invité à indiquer un nom de compte – vous pouvez mettre ce que vous voulez, c'est juste le nom sous lequel vos paramètres seront sauvés – et le répertoire dans lequel vous voulez sauver votre nouveau compte, par défaut le nom précédent est utilisé comme répertoire de sauvegarde (**5**). En cliquant sur « Suivant », on vous demande d'indiquer le nom du serveur de *mail* « Sortant », c'est-à-dire le serveur sur lequel vous vous connectez pour envoyer vos *mails* et qui vous est fourni par votre fournisseur d'accès (**6**). Après avoir cliqué sur « Suivant », vous devrez donnez votre nom de connexion *mail*, ainsi que le nom de votre serveur « Entrant », c'est-à-dire le serveur sur lequel vous allez recevoir vos *mails*. En général, il est identique au serveur *mail* « Sortant ». Enfin, on vous demande le type de serveur utilisé, soit « POP3 », soit « IMAP », en principe il s'agit d'un serveur de type POP3 (**7**).

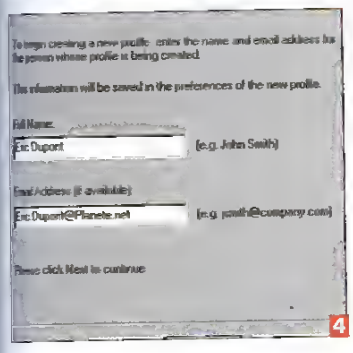
Pour terminer, la fenêtre suivante vous demande d'indiquer, si votre fournisseur en dispose, le nom d'un serveur de *news*, ainsi que son port, et si vous voulez que votre connexion soit sécurisée (**8**). Ensuite, *Netscape Navigator* se lance automatiquement et appelle votre fournisseur d'accès.

Serveur Proxy avec Netscape Navigator 4

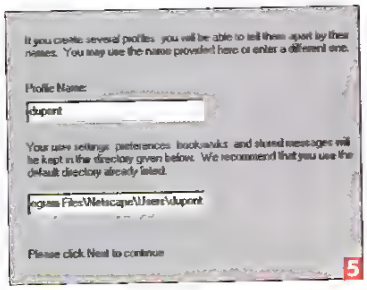
Comme pour *Internet Explorer 4*, il vous est possible d'utiliser un serveur Proxy. Pour cela, lancez *Netscape Navigator*, cliquez sur « Preferences » du menu « Edit ». Dans la zone d'arborescence cliquez sur le « + » se trouvant devant « Advanced », ensuite cliquez sur « Proxies », vous vous retrouvez alors dans la configuration d'un serveur Proxy. Par défaut, votre connexion est une connexion directe à Internet. Pour passer par un serveur Proxy, cliquez sur le bouton radio indiquant « Manual Proxy configuration » et cliquez ensuite sur le bouton « View » (**9**). Indiquez alors le ou les adresses de serveurs Proxy et les ports pour les différents types de connexions (**10**). Au prochain lancement de *Netscape Navigator*, votre connexion au réseau Internet se fera par l'intermédiaire d'un Proxy. ■



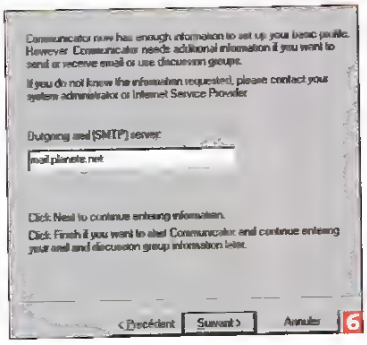
3



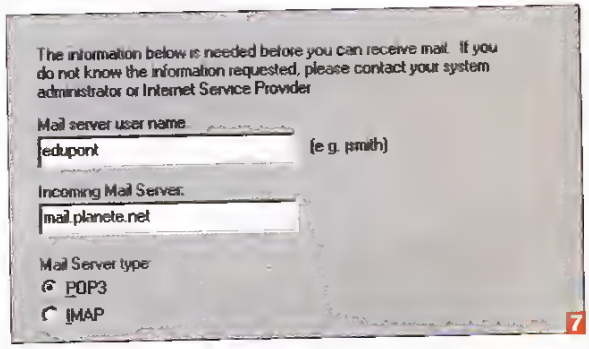
4



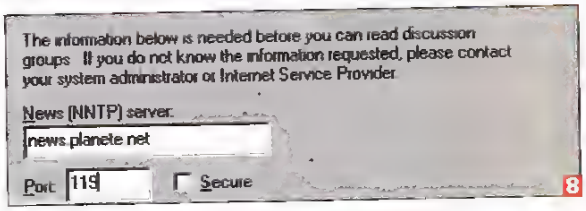
5



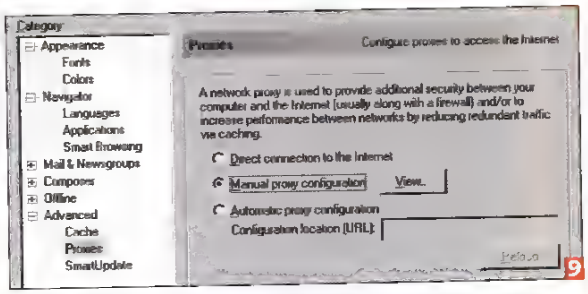
6



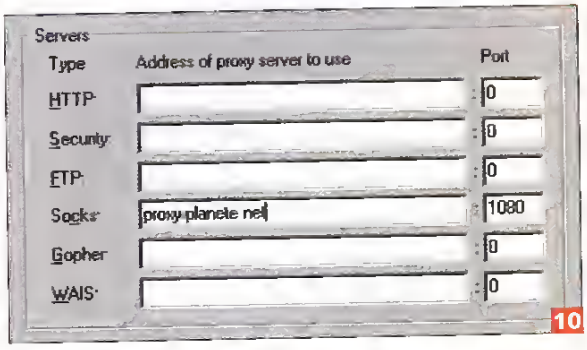
7



8



9



10

Mail et news

E-mail sous Outlook Express avec Internet Explorer 4

Si vous avez un accès Internet, vous devez avoir une adresse *e-mail*. Il vous est possible par le biais d'*Outlook Express* d'envoyer et de recevoir des courriers électroniques. Pour cela il vous faut créer un compte *mail*. Lancez *Outlook Express* et cliquez sur « Comptes » du menu « Outils ». Une petite fenêtre s'affiche. Elle comporte quatre onglets « Tous, News, Courrier, et Service d'annuaire », et un tableau contenant les différents noms et types de comptes et les types de connexions. Cliquez sur l'onglet « Courrier ». C'est ici que vous allez créer vos comptes *mail*.

Pour Créer un compte, cliquez sur le bouton « Ajouter », puis sur « Courrier » ; une boîte de dialogue s'ouvre. Il vous est demandé vos nom et prénom (**11**). En cliquant sur « Suivant », une nouvelle fenêtre s'affiche et vous propose de saisir votre adresse *e-mail*. Après avoir cliqué sur « Suivante », il vous est demandé d'indiquer le type de serveur de *mail*, soit « POP3 » soit « IMAP ». Reste à indiquer l'adresse de votre serveur *mail* « Entrant » et enfin l'adresse de votre serveur *mail* sortant (**12**).

Cliquez sur « Suivant ». Vous arrivez sur une fenêtre vous demandant de saisir le type d'accès au serveur *mail*. Si vous devez utiliser une authentification par mot de passe, alors cliquez sur le bouton radio « Se connecter avec l'authentification par mot de passe sécurisé ». Autrement, cliquez sur « Se connecter en utilisant : » et saisissez votre nom d'accès (code de connexion) et le mot de passe correspondant (**13**).

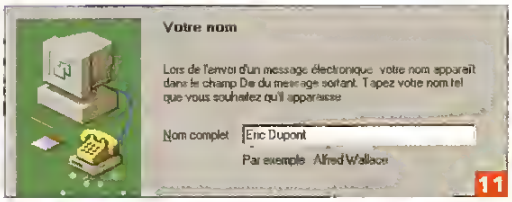
Après avoir cliqué sur « Suivant », donnez un nom pour votre nouveau compte, vous pouvez mettre ce que vous voulez, c'est juste le nom représentant votre nouveau compte. Une fois le nom saisi, cliquez encore sur « Suivant ».

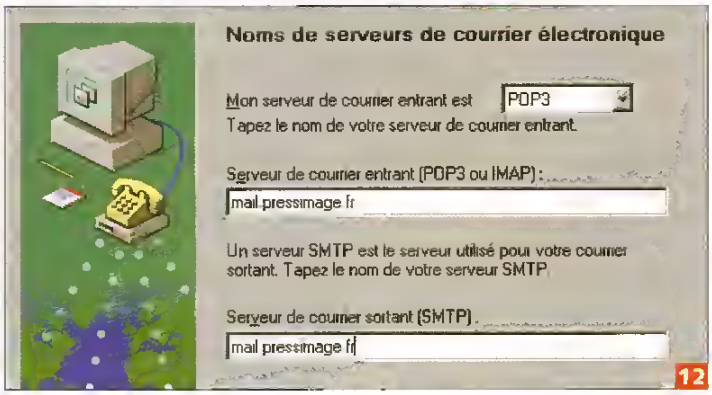
Indiquez maintenant quel est le type de connexion que vous désirez : si vous utilisez un modem, vous cliquerez sur « Connexion en utilisant une ligne téléphonique », si vous êtes en réseau et que la connexion à Internet se fait par une autre machine, vous cliquerez sur « Connexion en utilisant un réseau local (LAN) » et enfin si vous ne voulez pas de connexion directe, passez par *Outlook Express* et cliquez sur « Connexion manuelle », dans ce cas il vous sera proposé d'utiliser le numéroteur (**14**).

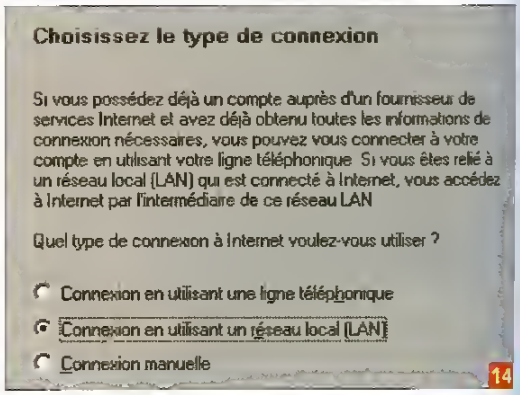
Cliquez une dernière fois sur « Suivant » et pour finir de créer votre nouveau compte, cliquez sur « Terminer ». Vous voilà prêt à envoyer ou recevoir des *mails*, il vous suffira de lancer *Outlook Express* et vous pourrez recevoir automatiquement vos *mails*. Notez une petite précision importante, *Outlook Express* gère plusieurs comptes *mail* en même temps : si vous avez plusieurs adresse *e-mail* et que vous avez créé des comptes pour celles-ci, *Outlook* se chargera de vérifier la présence de nouveaux *mails*.

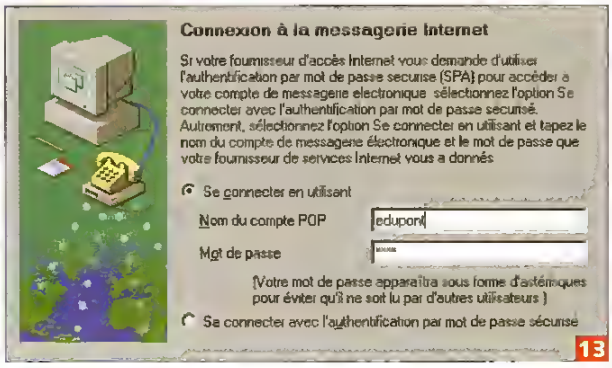
News sous Outlook Express

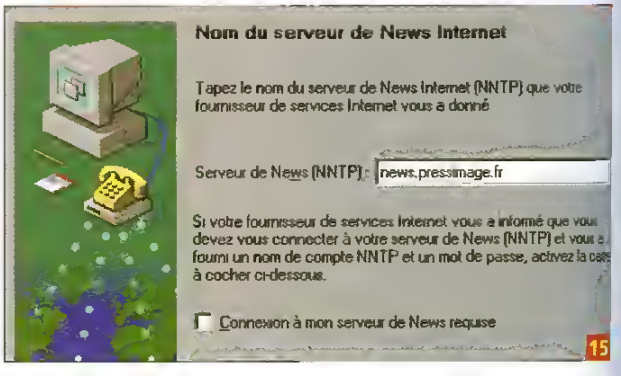
Il est aussi simple de créer un compte de *news* qu'un compte de *mail*. Cliquez sur « Ajouter », mais ici vous cliquerez sur « News » au lieu « Courrier ». Ensuite comme précédemment, l'assistant de connexion







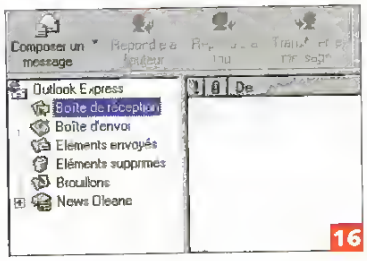




Internet sera là pour vous aider. Saisissez vos nom et prénom, ensuite indiquez votre adresse *e-mail*. Vous arriverez à une page vous demandant de saisir l'adresse du serveur de *news* (**15**). Si votre fournisseur vous a donné un nom de compte et un mot de passe pour l'accès aux *news*, vous devrez cocher la « Connexion à mon serveur de News requise ». Ensuite vous donnerez un nom à votre compte de *news*, le type de connexion que vous utilisez pour vous connecter, puis vous cliquerez sur « Terminer ».

Utilisation d'Outlook Express

Pour lire vos *mails* ou consulter des *news*, il vous suffit d'utiliser l'arborescence contenu dans la fenêtre de gauche. Cliquez sur « Boîte de réception » pour voir vos nouveaux *mails* fraîchement arrivés, « Boîte d'envoi » pour vérifier que tous vos *mails* ont bien été envoyés, et sur le nom correspondant à votre boîte de *news*, pour consulter des informations. Si vous avez besoin de récupérer ou d'envoyer de nouveaux messages, cliquez sur « Envoyer et recevoir » et si vous voulez créer de nouveaux messages, cliquez sur « Composer un message » (**16**). ■



Mail et News sous Netscape Communicator 4 : Netscape Messenger 4

Mail sous Netscape Messenger 4

À l'inverse d'*Outlook Express*, il ne vous est pas possible de gérer plusieurs adresses *mail* avec *Netscape Messenger 4*. À moins de vous connecter sur des serveurs de *mails* de type IMAP. Dans ce cas, vous pourrez en avoir plusieurs. En fait, vous savez déjà comment créer votre accès *e-mail*, puisque nous l'avons vu précédemment lors de la connexion Internet avec *Netscape Navigator*. Je n'ai donc pas besoin d'y revenir.

Si vous utilisez des serveurs de type IMAP, lancez *Netscape Messenger*, ensuite cliquez sur « Preferences » du menu « Edit ». Nous voici de retour dans la page de préférences, mais cette fois-ci dans « Mail & Newsgroups » de l'arborescence (**17**).

Ici, vous pouvez configurer tout ce qui concerne les *e-mails* et *news*. Cliquez sur « Mail servers », vous pouvez maintenant, pour un même compte ajouter d'autres adresses *e-mail*. Pour cela, cliquez sur « Add », une fenêtre s'ouvre et là vous indiquerez l'adresse du serveur, le type du serveur et votre nom de connexion. Maintenant allez cliquez dans l'arborescence sur « Identity », c'est ici que vous pouvez modifier les caractéristiques de votre accès au seveur de *mail*, comme le code de connexion et votre adresse *e-mail*. Il ne vous reste plus qu'à vous connecter.

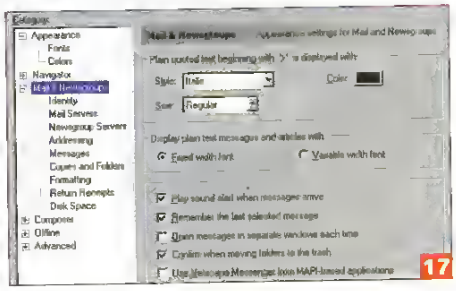
News sous Netscape Messenger 4

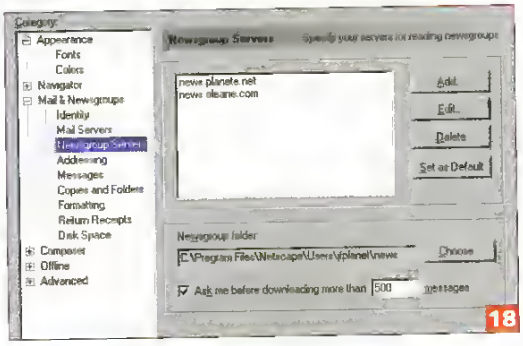
Presque tout a été dit, précédemment. Il vous est possible d'avoir plusieurs serveur de *news* pour un même compte. Pour cela, de la même façon que pour le *mail*, lancez *Netscape Messenger*, cliquez sur « Preferences » du menu « Edit », et cliquez enfin sur « News Group Servers » dans l'arborescence. Vous pouvez maintenant ajouter un nouvelle adresse de *news*, en cliquant sur « Add » (**18**). Une fenêtre s'ouvre, dans laquelle vous indiquerez l'adresse du serveur, son port, et éventuellement si vous voulez avoir une connexion sécurisée.

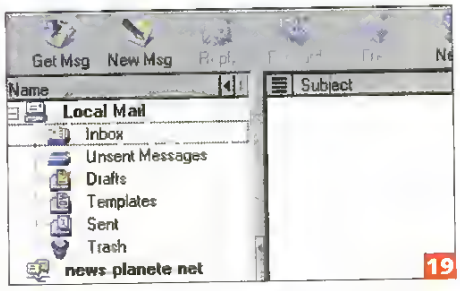
Utilisation de Netscape Messenger

Netscape Messenger ressemble beaucoup à *Outlook Express*. Vous vous déplacerez dans l'arborescence pour accéder aux différentes fonctions : vous trouverez vos messages reçus dans « Inbox », les messages en cours d'envoi dans « Unsent Messages », et ceux déjà envoyés dans « Sent ». Et enfin, pour accéder aux *news*, vous cliquerez le nom correspondant à l'adresse du serveur de News (**19**).

En espérant que cette petite introduction vous permettra de comprendre un peu mieux les différences entre les types de connexions, et peut-être de faire un choix entre *Internet Explorer 4* et *Netscape Communicator 4*, bon Web, bon *mail*, bonnes *news*, bon *surf*, quoi... ■







mots MOTS

Proxy Système donnant une meilleure sécurité entre l'utilisateur et Internet. Augmente les performances entre les connexions réseaux en utilisant un cache.

Mail Système de transfert de courrier.

POP *Post Office Protocol*. Protocole de connexion à un serveur pour l'*e-mail*. Deux versions sont utilisées : la 2, et la 3 qui s'est imposée presque partout dans Internet.

IMAP Protocole de connexion à un serveur pour l'*e-mail*. Concurrent direct du protocole POP. Il se trouve actuellement en version 4.

News (USENET) Espace de rencontre d'utilisateurs afin d'utiliser un lieu de discussion commun.

Trucs et astuces

Par Jean-Luc Antoine

La Barre des tâches toujours visible

Si la résolution de votre écran est supérieure à 800 x 600, vous avez tout intérêt à garder la Barre des tâches visible en permanence, en le paramétrant par les propriétés du menu contextuel. En effet, outre l'accès rapide aux différentes applications, les icônes de la barre permettent également d'avoir un aperçu de l'activité du modem par exemple lors de connexions Internet. ■

Le papier peint des surfeurs

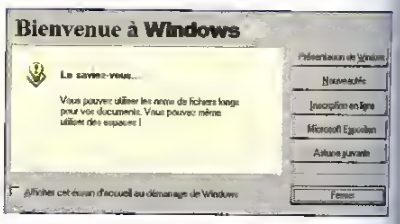
Lorsque vous vous baladez sur le Web et que le *browser* affiche une superbe image, vous vous dites probablement que ça serait super *cool* si elle pouvait vous servir de papier peint. Rien de plus simple, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris, et dans le menu contextuel choisissez « Établir en tant que papier peint ». On ne peut plus simple. ■

Modifier le volume

Sur la page « Audio » de l'icône « Multimédia » du Panneau de configuration, cochez l'affichage du volume sur la Barre des tâches. Lorsque c'est fait, un clic sur l'icône qui y apparaît fait s'afficher un curseur de réglage général du volume. Un double clic fait apparaître un tableau de curseur avec la possibilité de régler chacun des canaux : CD, MIDI, Wav, Micro, etc. ■

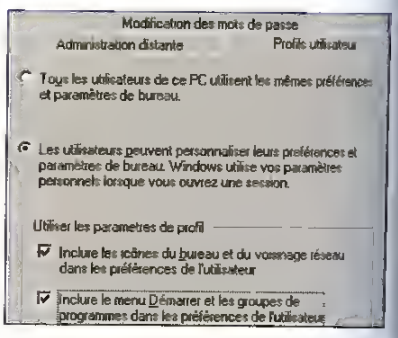
Vos propres astuces

Vous pouvez modifier vous-même les astuces affichées au démarrage de Windows en y plaçant les vôtres. Il suffit de les modifier dans la base de registres à l'emplacement « HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE \Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer \Tips ». Si les astuces ne s'affichent plus automatiquement au démarrage, tapez « WELCOME.EXE » dans le menu « Démarrer/Exécuter », puis cochez la case demandant l'affichage de l'écran au démarrage. ■



Un PC pour plusieurs utilisateurs

Des conflits humains surviennent souvent lorsque plusieurs personnes utilisent le même PC, chacun voulant disposer les icônes et modifier les couleurs du bureau à souhait. Windows 95 et 98 permettent de mémoriser l'environnement de plusieurs profils sur un même PC. Pour cela, allez dans le Panneau de configuration, double-cliquez sur l'icône « Mots de passe », allez sur l'onglet des « Profils utilisateurs » et cochez la possibilité de permettre aux utilisateurs de personnaliser leurs préférences. Les modifications d'un utilisateur n'altéreront plus celles des autres. Au démarrage de Windows, la saisie d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe permettront de les identifier. ■



Un bureau sur mesure

Les icônes envahissent le bureau lorsque l'on y place de nombreux dossiers, documents, raccourcis... Un peu d'ordre dans tout ça ne peut pas faire de mal. Une astuce consiste à dessiner sur le bureau les emplacements de groupes par thème. Avec *Paint* ou n'importe quel autre programme de dessin, créez une image *bitmap* de la dimension du bureau (par exemple 800 x 600 pixels) puis dessinez-y les différents emplacements qui accueilleront les icônes. Paramétrez ensuite le bureau pour utiliser ce dessin comme fond d'écran, et le tour est joué ! ■

Nouvelle gamme 17'' IIYAMA : FST ou Diamondtron® c'est sûrement le tube de l'année.

S701GT : 3.000 F HT* - A701GT : 3.200 F HT*

Caractéristiques techniques : Tube FST - Pitch Hor : 0,22 mm (S701GT) - Tube Diamondtron® - Pitch AGP : 0,25 mm (A701GT)
Fréq. Hor. Maxi : 96 Khz - Résolution maxi : 1600 x 1200 à 77 Hz - Réglages OSD - TCO'95

Que vous soyez un fan de la technologie Diamondtron®, pour la qualité des contrastes et des couleurs, ou un fan de la technologie FST, pour une plus grande finesse de trait, la nouvelle gamme des 17" iiyama vous fera chanter de bonheur !
Confort de travail optimal, longévité accrue, réglages à l'écran encore plus complets et conformité aux normes TCO' 95 en font incontestablement "le tube de l'année" !

- **PERFORMANCES :** les moniteurs iiyama anticipent toutes les évolutions technologiques grâce à leurs performances élevées
- **TECHNOLOGIE :** iiyama propose des solutions avec les principales technologies d'affichage (tubes FST ou Diamondtron®, LCD), adaptées à tout type d'utilisation.
- **SERVICES :** iiyama offre en standard sur toute sa gamme (sauf 15") une garantie de 3 ans sur site
- **SAVOIR-FAIRE :** en tant que spécialiste du moniteur, iiyama met tout en œuvre pour que son offre soit la plus compétitive et le demeure

La gamme iiyama a reçu à travers le monde plus de 110 récompenses de presse professionnelle, entre autres : France : SVM - choix de la rédaction - Allemagne : CHIP - produit de l'année - USA : PC Magazine - choix de la rédaction - Grande Bretagne : What PC - recommandé.

SHOW ROOM PERMANENT AU WEB BAR
32, RUE DE PICARDIE
75003 PARIS
Réns. : 01 42 72 00 55
http://www.webbar.fr

Pour connaître la liste des partenaires Iiyama et avoir plus d'informations :
Tél. : 01 60 08 28 39 - Fax : 01 60 06 28 36 - www.iiyama.fr

* prix moyens constatés en boutique hors TVA et hors transport. Selon les circonstances, les moniteurs peuvent être proposés à un prix supérieur ou inférieur

Pourquoi s'en priver ?

REFLEXION FAITE

Les icônes des raccourcis

Le menu contextuel d'un raccourci donne accès à ses propriétés. Sur l'onglet « Raccourci », un bouton vous permet de changer l'icône affichée. Les icônes disponibles sont extraites du fichier cible. Cependant, le bouton « Parcourir » permet de choisir d'autres programmes contenant de nombreuses icônes, comme par exemple Shell32.DLL. ■

Dossiers spéciaux dans le menu Démarrer

Plutôt que de passer par le Poste de travail pour accéder aux connexions à distance, aux imprimantes, etc., cliquez sur le bouton « Démarrer » avec le bouton droit et choisissez « Explorer ». Créez alors des nouveaux dossiers nommés « Connexion distante.{992CFFA0-F557-101A-88EC-00DD01 0CCC48} », « Panneau de contrôle.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-0800 28303D9D} » ou encore « Imprimantes.{2227A280-3AEA-1069-A2DE-08002 B30309D} » pour accéder à ces répertoires par le menu Démarrer. ■

Économiseur à la demande

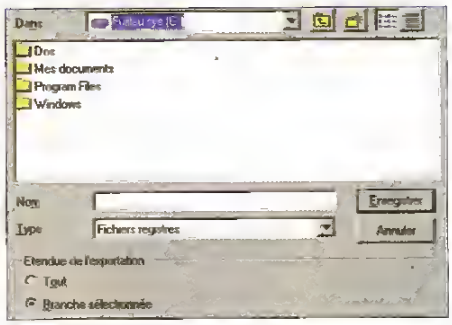
L'économiseur se déclenche après un certain temps. Pour peu que vous vous absentiez, vous désirez peut-être l'activer plus tôt, surtout s'il vous garantit une protection par mot de passe. Rien de plus facile : placez un raccourci sur le bureau vers le fichier *.SCR correspondant, un double clic l'activera immédiatement. Le second avantage est que vous pouvez cumuler les raccourcis pour ne pas déclencher toujours le même économiseur. ■

Attention danger

Avant toute manipulation de la Base de registres, sauvegardez-la car toute altération est définitive (pas de fonction Undo). Copiez donc les fichiers USER.DAT et SYSTEM.DAT (fichiers cachés, système) présents dans le répertoire de Windows. Cette manipulation peut paraître lourde mais même les utilisateurs avertis ne sont pas à l'abri d'une erreur. Pourquoi ne pas faire deux simples fichiers *batches* permettant l'un de sauver la base et l'autre de la restaurer ? ■

L'import de la Base de registres

Si vous exportez une sous-clef de la Base de registres dans un fichier .REG et que vous supprimez certaines lignes de celui-ci, ces modifications n'auront aucun impact si vous importez de nouveau ce fichier. En effet, seules les modifications de valeurs et les ajouts sont pris en compte. Pour garantir un remplacement total, il faut donc effacer complètement la branche avant de l'importer à nouveau. ■



Noms longs sous DOS

Il est possible de lancer des programmes avec des noms longs sous DOS. Pour cela, il suffit de les taper entre guillemets. Par exemple, pour ouvrir le dossier nommé « mes documents », il suffit sous DOS de taper la ligne « START « Mes Documents »» et d'appuyer sur « Entrée ». ■

Repositionnez la Barre des tâches

En cliquant sur la Barre des tâches et en effectuant un subtil *drag & drop* de celle-ci vers l'un des trois autres bords de l'écran, il est possible de repositionner la barre des tâches. La placer en haut de l'écran risque de gêner les accès aux menus si elle est en masquage automatique. Par contre, la placer sur le bord gauche ou droit permet de voir la liste des tâches de manière beaucoup plus distincte lorsqu'une douzaine de fenêtres sont actives. En effet, les 12 icônes devraient normalement se partager l'espace entre le menu Démarrer et l'heure, alors que là les icônes peuvent occuper toute la hauteur de l'écran, les emplacements étant répartis verticalement. ■

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS
PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX

GEN4

Spécial Grand prix Monaco !
Les meilleurs jeux de Formule 1 dans votre magazine !!!

Tunnel B1
En jeu complet

DÉCOUVREZ CE MOIS-CI DANS GÉNÉRATION 4, CE SUPERBE JEU DE TIR/ACTION DANS UN MONDE DES SENSATIONS RAREMENT ATTEINTES. L'ENFER EN 3D, BOOSTÉ PAR DES EFFETS DE VITESSE ET DE LUMIÈRE HALLUCINANTS.

HIT GEN4 ★★★

LE MEILLEUR DES JEUX PC

CD SPORT

N° 3 Oct. / Nov. 98 LE MAGAZINE DU SPORT MULTIMÉDIA

Le meilleur de la simulation sportive !

49 F

Découvrez tous les trucs et astuces de plus de 40 jeux !

En jeu complet, 300 décathlon
un grand jeu d'athlétisme !

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

CONNECTEZ-VOUS

INTELLIGEMMENT AVEC NETSURF

148 pages pour mieux utiliser Internet !

Un magazine dédié à Internet pour comprendre, se connecter, s'équiper et optimiser l'utilisation du réseau.
■ Toutes les astuces pour clarifier l'information et mieux consommer.
■ Indispensable, le guide de tous les nouveaux sites web.

Un cédérom dans chaque numéro, comprenant des démos de logiciels en version d'évaluation, des sites à consulter sans connexion, etc...

netsurf
Créer votre page Web
TRICHEUR
PIRATAGE
BRANCHÉ
PIRATAGE
CARNET PME

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE

VOTRE MAGAZINE INTERNET

Sur le CD-ROM

Vous trouverez tous les scripts de ce pas à pas sur le CD-ROM n°2, dans « HARD\SCRIPT ».

Le concours permanent des meilleurs scripts

Comme vous l'avez découvert le mois dernier, *PC FUN* a lancé un concours permanent mettant à contribution ses lecteurs. Les meilleurs scripts seront publiés dans la revue et sur le CD-ROM.

Par Jean-Luc Antoine

RAPPELONS brièvement la règle du jeu. Le mois dernier, vous avez découvert un script destiné à compter les caractères réels présents dans un fichier (juste les lettres, pas les espaces). Cet outil va vous permettre de compter la taille réelle de vos scripts, ceux-ci étant limités à 1 024 caractères. Inutile donc de nous fournir des sources illisibles, non indentés ou utilisant n'importe quelle autre astuce pour diminuer le nombre de caractères. Par ailleurs, tout le monde préfèrent des *listings* lisibles.

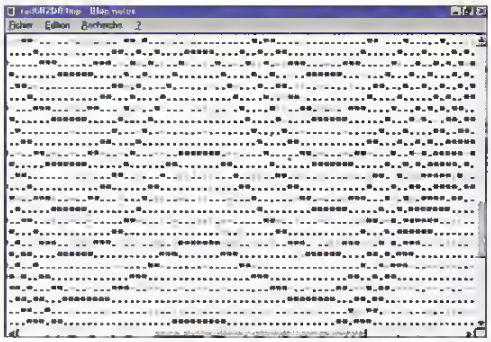
Le sujet est libre, vous programmez ce que vous voulez, à condition d'être l'auteur du code. Inutile donc d'aller pomper des sources sur Internet ou les exemples de Microsoft. Enfin, votre participation implique que vous restez l'auteur des scripts publiés mais que vous autorisez tous les lecteurs de ***PC FUN*** à les réutiliser à titre personnel (sans but lucratif).

Ce mois-ci, vous trouverez donc dans ces lignes trois nouveaux scripts assez « algorithmiques ». Si vous arrivez à comprendre tous les algorithmes utilisés, y compris celui du labyrinthe, vous êtes très doué. Alors, un conseil, continuez. Le premier programme que je vous ai concocté est un grand classique que vous avez déjà probablement écrit sur votre calculatrice graphique : un traceur de fonctions. Il tient en près de 400 caractères.

Le traceur de fonctions

Le principe de fonctionnement consiste à remplir un tableau correspondant à la courbe qui sera finalement affichée. Le tableau est préalablement rempli avec des points. Le script tracera des « * » lors de la représentation graphique de la fonction. Ensuite nous découvrons la façon de créer un fichier temporaire. Ce dernier va recevoir le contenu du tableau puis être affiché avec le bloc-notes. La raison de ce choix assez basique est simple. La police System utilisée n'est pas proportionnelle, contrairement aux polices *True Type*, ce qui nous permet de garder un bon alignement des caractères. Le script efface ensuite le fichier temporaire lorsque le bloc-notes est fermé.

N'hésitez pas à réutiliser ces séquences de code gérant les fichiers temporaires. En effet, le procédé est plus « propre » que de coder en dur des chemins d'accès ou de ne pas effacer les fichiers résiduels qui viendront polluer inutilement le système. Voyez donc le *listing* correspondant.



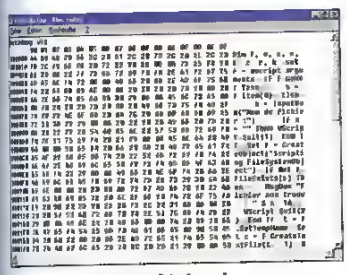
Le traceur de fonctions (programme 1).

PROGRAMME N°1 LE TRACEUR DE FONCTIONS

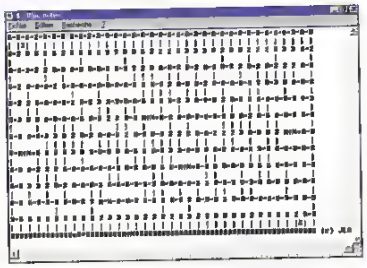
```
Const L=160, H=120
Dim f, s, t, c, i, j, x, y, a, m(160,120)
For y = 0 To H
        For x = 0 To L
        m(x,y) = "."
        Next
Next

i = L/2
j = H/2
a = 20
For y = j-a To a-j Step -4
        For x = -i To i
                m(x+i,y+j+Sin(Sqr(x*x+y*y)/14)*a) = "*"
        Next
Next

Set f = CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
t = f.GetTempName
Set c = f.CreateTextFile(t, -1)

For y = 0 To H
        s = ""
                For x = 0 To L
                s = s & m(x,y)
                Next
        c.WriteLine(s)
Next

c.Close
Set c = WScript.CreateObject("WScript.Shell")
c.Run "notepad.exe " & t,3 ,-1
f.DeleteFile t
```

PROGRAMME N°2
L'AFFICHEUR HEXADÉCIMAL

```
Dim f, a, s, n, t, c, r, k
set f = wscript.arguments
If f Count Then
      s = f.item(0)
Else
      s = InputBox("Nom du fichier :")
      If s = "" Then WScript.Quit(1)
End If
Set f = CreateObject("Scripting FileSystemObject")
If Not f.FileExists(s) Then
      MsgBox "Fichier non trouvé : " & s, 16
      WScript.Quit(2)
End If
t = f.GetTempName
Set c = f.CreateTextFile(t, -1)
Set a = f OpenTextFile(s, 1)
c WriteLine(s & vbCRLF & "       00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 0A 0B 0C 0D 0E
0F")
n = 0
While Not a.AtEndOfStream
      If (n Mod 16) = 0 Then
            s = Right("00000" & Hex(n), 6)
            r = " "
      End If
      k = Asc(a.Read(1))
      If k > 31 And k < 128 Then r = r & Chr(k) Else r = r & "."
      s = s & " " & Right("0" & Hex(k), 2)
      n = n + 1
      If ((n Mod 16) = 0) or a AtEndOfStream Then c.WriteLine(s) & Space(((n
Mod 16)>0)*((n Mod 16)*3-48)) & r
Wend
a.Close
c Close
Set c = WScript.CreateObject("WScript.Shell")
c Run "notepad exe " & t,3 ,-1
f DeleteFile t
```



L'afficheur hexadécimal.



Un labyrinthe généré par script.

L'afficheur hexadécimal

Le programme suivant est un grand classique des bidouilleurs : l'afficheur hexadécimal. Selon le même principe que précédemment, on utilise le bloc-notes pour afficher le résultat. Mais, cette fois, on gère également les paramètres en ligne de commande, ce qui permet d'automatiser les tâches. C'est le nom d'un fichier qui doit exister qui est attendu comme paramètre. La vérification est effectuée. Si aucun fichier n'est mentionné, le programme demande de le saisir à la main. Ensuite, ce fichier va être lu et la correspondance hexadécimale sera écrite dans un fichier temporaire. Celui-ci sera affiché et supprimé comme dans le *listing* précédent. Vous avez donc un exemple propre mettant en évidence les accès aux fichiers, la lecture et l'écriture de données. Ce *listing* tient en 715 caractères.

Le script qui rend fou

Le meilleur pour la fin : en 999 caractères, le script trace un labyrinthe. À vous de placer l'entrée et la sortie où vous voulez (en dehors des quelques case fermées), vous verrez qu'il n'y a qu'un seul chemin possible. Vous pouvez changer la taille du labyrinthe en modifiant la première ligne et en faisant correspondre les deux lignes d'initialisation « L=9 » et « H=9 » à la valeur correspondante de la largeur et la hauteur voulue. Le labyrinthe est créé dans un fichier texte qui sera à nouveau affiché par le bloc-notes. Je ne vous décrirai pas l'algorithme, à vous de le comprendre, il est aussi tordu que ses labyrinthes...

Voilà, c'est maintenant à vous. Ces quelques exemples doivent vous permettre de saisir les mécanismes de base pour créer les scripts les plus fous et les plus optimisés... ■

PROGRAMME N°3
LE GÉNÉRATEUR DE LABYRINTHE

```
Dim M(9,9)

Sub g(byval x, byval y, d)
      i = x-1
      j = y-1
      u = x+1
      v = y+1
      If d<4 Then  M(x,y) = M(x,y) Or 2^d
      Select Case d
      Case 0
            M(x,j) = M(x,j) Or 4
      Case 1
            M(u,y) = M(u,y) Or 8
      Case 2
            M(x,v) = M(x,v) Or 1
      Case 3
            M(i,y) = M(i,y) Or 2
      End Select
      If x<L And x*y>0 And y<H Then
            While (M(x,y) And Not 2^d)=0
                  Select Case int(4*Rnd)
                  Case 0
                        If M(x,j) = 0 Then g x,j,2 Else If
M(u,y)*M(x,v)*M(i,y)>0 Then M(x,y)=16
                  Case 1
                        If M(u,y) = 0 Then g u,y,3 Else If
M(x,v)*M(i,y)*M(x,j)>0 Then M(x,y)=16
                  Case 2
                        If M(x,v) = 0 Then g x,v,0 Else If
M(i,y)*M(x,j)*M(u,y)>0 Then M(x,y)=16
                  Case 3
                        If M(i,y) = 0 Then g i,y,1 Else If
M(x,j)*M(u,y)*M(x,v)>0 Then M(x,y)=16
                  End Select
            Wend
            If M(x+1,y) = 0 Then g x+1,y,3
            If M(x,y+1) = 0 Then g x,y+1,0
            If M(x-1,y) = 0 Then g x-1,y,1
            If M(x,y-1) = 0 Then g x,y-1,2
      End If
End Sub

L = 9
H = 9
Randomize

g 6,5,4

Set i = CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
j = "c:\$"
Set u = i.CreateTextFile(j)
For y = 0 To H
      For x = 0 To L
            u.Write("#" & Chr(61-(M(x,y) And 1)*29))
      Next
            u.Write("#" & vbCrLf & "|")
      For x = 0 To L
            u.Write(" " & Chr(124-(M(x,y) And 2)*46))
      Next
            u.Write(vbCrLf)
Next
u.Write(String(L*2+3,"#") & " (c) JLA")
u.Close

Set u = WScript.CreateObject("WScript.Shell")
u.Run "notepad " & j, 3, -1
i.DeleteFile j
```

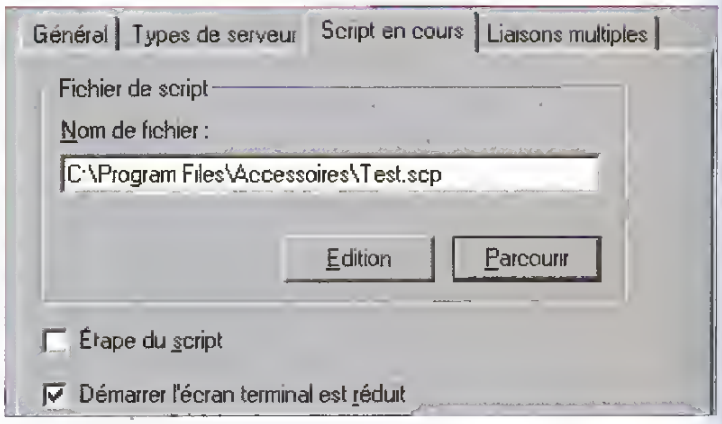
ENVOYEZ-NOUS VOS SCRIPTS

Scripting/PC FUN
5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.
Nous ne retiendrons que les *scripts* de moins de 1 000 signes envoyés sur disquette. Celle-ci ne sera pas retournée.
Les meilleurs *scripts* serons publiés dans ces colonnes.

Automatiser les connexions d'accès réseau à distance

Pour ceux d'entre vous qui utilisent couramment une communication distante pour accéder à un ou plusieurs réseaux, sachez qu'il est possible d'automatiser un grand nombre de tâches, afin de vous simplifier la vie et d'accélérer la connexion.

Par Jean-Luc Antoine



Assignez un script à votre connexion.

AVANT de commencer, assurez-vous d'avoir installé un modem correctement configuré sur le système. La fonction d'accès réseau à distance doit être présente sous Windows. Elle est accessible par l'icône du Poste de travail. Si vous ne la trouvez pas, installez-la depuis le Panneau de configuration, « Ajout/Suppression de programmes », « Installation de Windows » puis « Communication ». Ensuite, vous devez connaître un ordinateur configuré en serveur d'accès distant, son nom, son numéro de téléphone pour y accéder, les ressources partagées et le nom de domaine sur lequel vous accédez. Vous avez probablement déjà créé une connexion réseau distante lorsque vous avez installé l'accès à votre prestataire de service Internet (Ndr : Sinon reportez-vous à notre initiation en pages Pratique). Lorsque vous exécutez l'icône en question, il vous est demandé le *login* (nom d'identification) et le mot de passe. Un script va vous permettre de ne plus entrer ce type d'informations pour automatiser la connexion.

Sélectionnez l'icône représentant l'accès à distance, puis consultez ses propriétés (*via* le bouton droit). Sélectionnez l'onglet « Script en cours » puis rentrez le chemin d'accès à un fichier portant l'extension .SCP. La plupart du temps, ils sont stockés dans « C:\Program Files \Accessoires*.SCP », c'est donc là que nous placerons nos scripts de test. Ces scripts sont de simples fichiers-textes à éditer avec le Bloc-notes plutôt qu'avec *Wordpad*. Le plus simple est de cliquer sur le bouton « Édition ». Si le fichier script n'est pas trouvé, il vous sera proposé de le créer. La case à cocher « Étape du script » de cette fenêtre permet d'exécuter le script commande par commande, ce qu'il faut faire pour rechercher les erreurs en cas de problème. La case « Démarrer l'écran terminal est réduit » (merci aux traducteurs de Windows 98. .) est à décocher si vous désirez consulter l'exécution du script à l'écran, sinon la fenêtre terminal sera réduite.

Le B.-A. BA

La structure d'un script est assez simple. Une ligne vide n'est pas exécutée. Une ligne de commentaires commence par un point-virgule « ; ». Le script est défini entre les lignes « proc main » et « endproc ». Entre ces deux lignes doivent figurer des commandes et éventuellement des définitions de variables. Une commande est un ordre qui sera exécuté, alors qu'une variable est une portion de la mémoire qui contiendra une valeur. Lorsque le script est exécuté, il commencera immédiatement à exécuter ce qui suit la procédure « main » et ainsi de suite ligne par ligne. Toute expression qui y sera trouvée sera exécutée. Voici donc notre premier script qui... ne fait rien !

```
; Cette ligne est un commentaire
proc main
        ; Je vous l'avais dit, il ne se
          passe rien
endproc
```

Remarquez au passage que l'on peut indenter les commandes pour gagner en lisibilité. Généralement, le serveur demande le *login* puis le mot de passe pour valider la connexion. Voici donc directement notre premier script automatique :

```
proc main
waitfor "Username:"
transmit $USERID
transmit "^M"
waitfor "password·"
transmit $PASSWORD
transmit "^M"
endproc
```

Ce langage peut surprendre au départ, mais vous verrez qu'il est assez simple.

Affichez la fenêtre du terminal lors de son exécution pour voir ce qui se passe. Éventuellement, cochez la case pour effectuer les commandes

pas à pas, comme décrit plus haut. La première ligne exécutée est « waitfor "Username :" ». Cette ligne attend que le message « Username :» apparaisse à l'écran. Cela peut également être « Login : » ou encore « login : » selon les systèmes. Vous remarquerez qu'il est très important de respecter les majuscules et minuscules. Une astuce pour le *login* consiste à écrire « waitfor "ogin :" » se qui réglera le problème pouvant survenir sur la première lettre. Comme le serveur attend à ce stade le nom de l'utilisateur, on le lui transmet avec la commande « transmit $USERID ». Cela simule sur la fenêtre du terminal l'appui des touches du clavier correspondant au nom de l'utilisateur contenu dans la variable système « $USERID ». Ce nom a été saisi dans la fenêtre de connexion. La séquence transmit « transmit "^M" » simule l'appui sur la touche « Entrée » du clavier. On recommence cela avec la saisie du mot de passe puis le script se termine. Si vous vouliez utiliser le protocole PPP (*Point to Point Protocol*) il aurait fallu ajouter avant le « endproc » la ligne « waitfor ">" » et puis transmit « ppp^M ».

Un langage complet

Ce script aurait pu faire appel à des variables. Une variable est de type « integer » si le script est numérique, « string » si c'est une chaîne de caractères et « boolean » si la valeur est vraie ou fausse. Les variables doivent être déclarées avant les commandes. La syntaxe générale est « variable=expression » ou simplement une déclaration de variable. Par exemple :

```
integer i
boolean bFaux=FALSE
integer count=5
```

Les deux lignes suivantes exploitent une variable :

```
string szIP=(getip 2)
set ipaddr szIP
```

On mémorise la seconde adresse IP retournée par le fournisseur d'accès dans la variable *szIP* puis on l'assigne à la station. Le script peut interpréter également des variables internes comme nous l'avons vu avec $USERID et $PASSWORD. $SUCCESS en est une de type booléen qui est définie après l'exécution de certaines commandes pour savoir si elles ont été correctement exécutées. $FAILURE est exactement l'inverse.

Si vous désirez utiliser des caractères qui pourraient être mal interprétés dans une chaîne, faites-les précéder par un antislash « \ ». Par exemple, pour définir une chaîne correspondant à « ABC"123 », on utilisera une ligne de type : « string test = "ABC\"123" »

Il est possible d'utiliser des expressions numériques dans les commandes. Pour effectuer une pause de six secondes, la ligne suivante fonctionne très bien : « delay 12/(3-1) ».

Une condition peut également être utilisée en respectant le format suivant :

```
if condition then
; commandes
endif
```

La condition peut utiliser les opérateurs de comparaison : <, >, <=, >=, ==, !=.

Les deux derniers correspondent respectivement à l'égalité et l'inégalité. Par exemple :

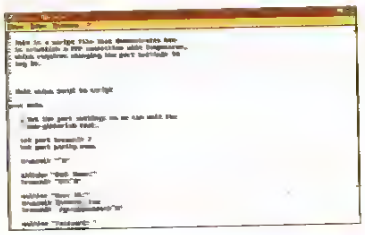
```
if i==4 then
transmit "Salut" + $USERID
endif
```

Il est possible d'effectuer des sauts grâce à l'instruction « goto ». Un label doit être défini ultérieurement dans le script en faisant suivre son nom par deux points. Par exemple :

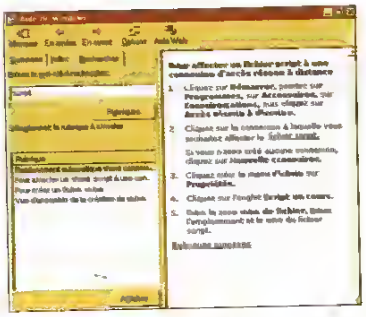
```
waitfor "Login:" until 10
if !$SUCCESS then
      goto erreur
endif
transmit $USERID
halt
erreur :
transmit "^M"
```

Pour définir la configuration de la connexion, utiliser les commandes suivantes :

```
set port databits 5|6|7|8
set port parity
none|odd|even|mark|space
set port stopbits 1|2
```



Un script s'édite simplement depuis le Notepad.



L'aide de Windows fournit également quelques explications.

Le caractère « | » définit l'une ou l'autre possibilité. Par exemple « set port parity even ». L'accès distant utilise par défaut les valeurs spécifiées pour la connexion.

La commande « set screen keyboard onloff » permet d'activer ou non le clavier dans la fenêtre du terminal.

Enfin, comme dans tout langage de script, il existe un système permettant de boucler :

```
while condition do
; quelques commandes
endwhile
cette structure boucle tant que la
condition est vraie. Par exemple :
integer count=0
while count<3 do
      transmit "^M"
      waitfor "ogin:" until 10
      if $SUCCESS then
            goto oklogin
      endif
      count=count+1
endwhile
halt
oklogin:
;etc ...
```

Voilà, j'espère que ces petits exemples et la brève description des quelques commandes autorisées dans ce langage de script vont vous permettre de créer vous-même vos scripts de connexion. Bon courage, et insistez même si le script ne marche pas du premier coup. Cela fait partie des aléas de la programmation !

Enfin, signalons que l'aide de Windows propose quelques exemples supplémentaires. ■

Un fichier de script contient des commandes de script, des paramètres et des expressions qui fournissent des informations à l'ordinateur distant auquel vous vous connectez, et en récupèrent. Ces informations comprennent votre nom d'utilisateur et votre mot de passe, des informations sur le port, les retours chariot, les sauts de ligne et les pauses.

Pour plus d'informations sur l'utilisation du langage de commande de création de script d'accès au réseau pour créer un fichier de script, utilisez WordPad pour ouvrir le fichier Script.doc. Ce fichier se trouve dans le dossier contenant les fichiers du programme Windows 98.

Bon, ben comme ça, on sait ce qu'est un script.

Vous pensez multimédia,

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM et Jeux pour Consoles

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des

avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1er club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CD-I et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment réactualisé : **plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.** Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (déjà **-10 %** sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de jusqu'à **-10 %** sur un second CD-ROM. -10% + -10%

3 Un catalogue gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, CD-I, que en jeux pour consoles et accessoires multimédia.

4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo. *(délais garantis par la Poste)*

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !

6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à **- 50 %.**

-50%

7 La Carte 4 Etoiles

Pour regler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualites de 250 F

4 Etoiles

8 Le Club en direct...

- PAR MINITEL 3615 CECD
- PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505
- ET SUR INTERNET http://www.cdclub.com

Le Club sur Internet

9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au **01.44.83.42.30.**

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

Radio FM Vers. Franç. PC — Egypte ancienne Vers. Franç. PC — Cine Movies 95 N°2 Vers. Franç. Mac et PC — L'Œil magique Vers. Franç. PC — Les Instruments de Musique Vers. Franç. PC — Virtuellement Vers. Franç. Mac

Cine Vitre Recharges Vers. Franç. PC — The Reap Vers. Franç. Mac et PC — Football manager 3 Vers. Franç. PC — Enigme de Maître Lu Vers. Franç. PC — Perfect Weapon Vers. Franç. PC — Slam N Jam Vers. Franç. PC — The Hive Vers. Franç. PC

bienvenue au Club !

OFFRE EXCEPTIONNELLE

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5** CD-ROM *au choix* **49 F TTC** Chacun + frais d'envoi

Conquest of the New World Vers. Franç. PC

Crusader Classic Vers. Franç. PC

Crazy Car 3 Vers. Franç. PC

Solar Crusade Vers. Franç. PC

X Men Vers. Franç. PC

+ 1er Cadeau 1 CD-ROM DÉMO JEUX et TRUCS et ASTUCES Mac et PC

+ 2e Cadeau Votre Range CD-ROM

+ 3e Cadeau UNE SUPERBE MONTRE CHRONO et nous répondrons sous dix jours

Offre valable jusqu'au 31/12/98

3500 titres disponibles sur catalogue

Art & Musique · Culture · Education · Emploi · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature

BON D'ESSAI GRATUIT

114DL PF1098

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, BP 72, 59963 Croix Cedex

Envoyez moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et dans intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte réponse jointe à mon CD-ROM. Catalogue Magazine avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 CD-ROM je joins mon règlement de 86,90 F (49 F + 39 90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 CD-ROM je joins mon règlement de 137,90 F (98 F + 39 90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 CD-ROM je joins mon règlement de 186,90 F (147 F + 39 90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 CD-ROM je joins mon règlement de 235,90 F (196 F + 39 90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 CD-ROM je joins mon règlement de 284,90 F (245 F + 39 90 F de frais d'envoi)

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 90 F - Autres pays : nous consulter
☐ Je désire être livré en express : j'ajoute 20 F

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° _____ Expire le _____
☐ Avec ma Carte "4 Etoiles" N° _____

Voici le (les) CD-ROM pour le choisis
1 N° _____
2 N° _____
3 N° _____
4 N° _____
5 N° _____

1er Cadeau : Un CD-ROM Demos Jeux et Trucs et Astuces Mac et PC

2e Cadeau : Un Range CD-ROM si je réponds sous 8 jours

3e Cadeau : Une superbe Montre Chrono

Je possède un ☐ Mac ☐ PC
Je possède un modem ☐ Oui ☐ Non

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande écrit explicitement ou signalant. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin signalant un refusé. Cette offre est valable unique. Mises par correspondance filera la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98

Je NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date _____

Signature obligatoire

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

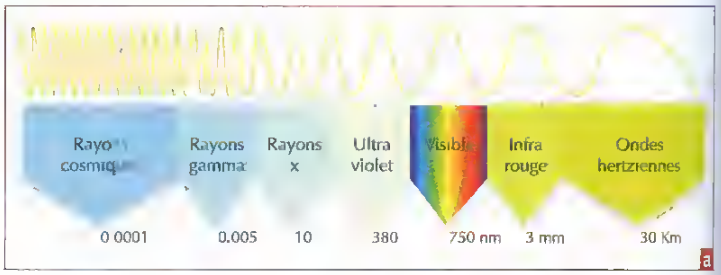
Vous les mineurs, cette date parente ou tuteur.
Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par ailleurs informations, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

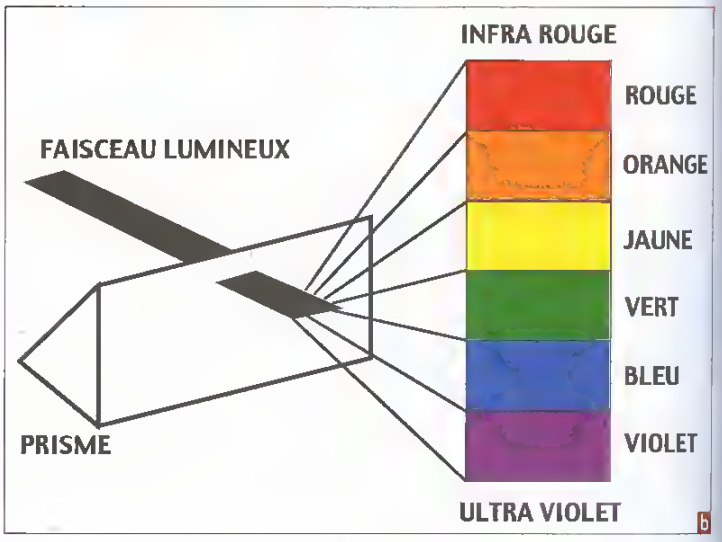
Multimedia Contact International - RCS Roubaix Tourcoing B 413 579 123 - SNC au capital de 100 000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél : 0 828 610 565

Comprendre et représenter

Les couleurs sont à la base de notre perception visuelle. Mais à quel phénomène physique doivent-elles leur existence ? De quelle façon peut-on les définir ? Comment sont-elles affichées ou imprimées ? Autant de questions essentielles pour le graphiste.

Par Stéphane Belin





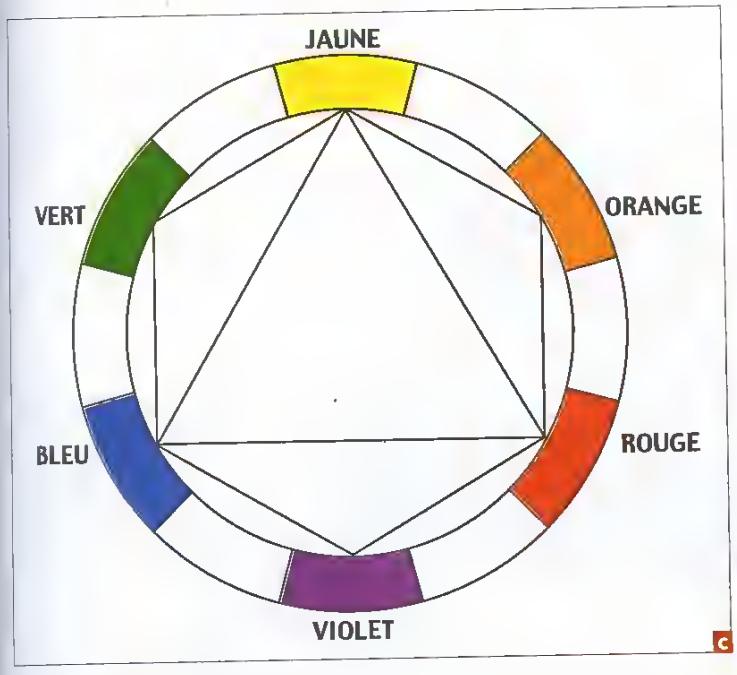
LES couleurs constituent une part prépondérante de la perception que nous avons du monde qui nous entoure. La plupart des graphistes ont une connaissance empirique, et parfois instinctive, de l'utilisation de celles-ci et de leur impact dans une image. Pourtant, bien peu sont conscients du phénomène physique responsable de la couleur d'une matière et du rapport étroit qui la lie à la lumière. Si ces bases peuvent paraître ennuyeuses et inutiles, il n'en est rien. En fait, elle aident énormément à une bonne compréhension des notions d'harmonie et d'équilibre. Elles permettent également au graphiste d'améliorer sensiblement son contrôle sur ses travaux, jusqu'à la qualité de ses impressions. Nous verrons dans cette première partie quels sont les moyens les plus courants utilisés aujourd'hui pour reproduire les couleurs, et les classifier. Vous verrez aussi comment la lumière et la couleur sont liées, et quelles sont les règles qui en découlent.

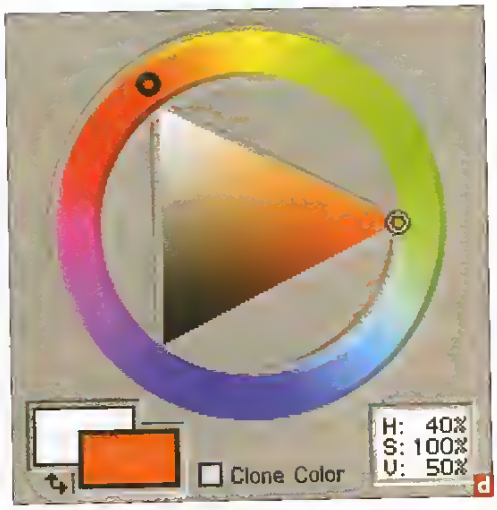
Le phénomène physique

La perception des couleurs est assez difficile à expliquer. En simplifiant à l'extrême, on peut dire que c'est l'interaction entre la matière d'un objet et la lumière qui l'éclaire qui définit sa couleur. C'est pourquoi toute notion de couleur est tributaire de la lumière et de la matière. Pour avoir une couleur, il faut une matière et une source lumineuse.

Au départ de toute perception visuelle, il y a donc la lumière. Cette lumière est en fait composée de radiations (des ondes électromagnétiques). Chaque onde électromagnétique possède une longueur d'onde, mais l'œil ne peut percevoir qu'une portion comprise entre 380 et 750 nanomètres (un milliardième de mètre). Cette portion d'ondes électromagnétiques compose la lumière blanche. Au-dessus, il y a les infrarouges puis les ondes hertziennes (la radio quoi...). Sous la portion visible, il y a les ultraviolets, les rayons X, les rayons Gamma (ceux qui ont changé Bruce Banner en *Hulk*) et les rayons cosmiques (des trucs pas catholiques d'extraterrestres) (image **a**).

La lumière blanche est décomposée en six lumières de base, que l'on appelle le spectre. Ce sont les six (et non sept) couleurs de l'arc-en-ciel (image **b**). Lorsque la lumière frappe un objet, une certaine partie des ondes composant le spectre est réfléchie, et le reste absorbé. Chaque matière réfléchit des lumières différentes. C'est cette lumière réfléchie qui définit sa couleur. Ainsi, une matière totalement bleue absorbe toutes les ondes électromagnétiques et ne réfléchit que celles comprises entre 440 et 510 nm, la longueur d'onde de la lumière bleue.





Le cercle chromatique

De cette définition de la lumière, on peut déduire les principales couleurs. En fait, les couleurs que l'on ne peut pas obtenir par mélange d'autres couleurs, les couleurs primaires, sont au nombre de trois (rouge, jaune et bleu). Ensuite, en mélangeant ces couleurs deux par deux, on obtient les trois couleurs dites secondaires.

Jaune + bleu = vert
bleu + rouge = violet
Jaune + rouge = orange

Ces couleurs peuvent être placées sur un cercle, que l'on appelle cercle chromatique (image **c**). En réunissant ces six couleurs de base par des dégradés, on obtient toutes les couleurs possibles. On peut tirer un premier enseignement de cette constatation. Naturellement, l'œil a besoin d'un certain équilibre chromatique. Par conséquent, les couleurs se trouvant diamétralement opposées sur le cercle se marient bien entre elles. On dit qu'elles sont complémentaires. Par exemple, le bleu et le orange. Le logiciel de dessin *Painter* utilise un cercle chromatique comme sélecteur de couleurs (image **d**).

Les modèles de représentation

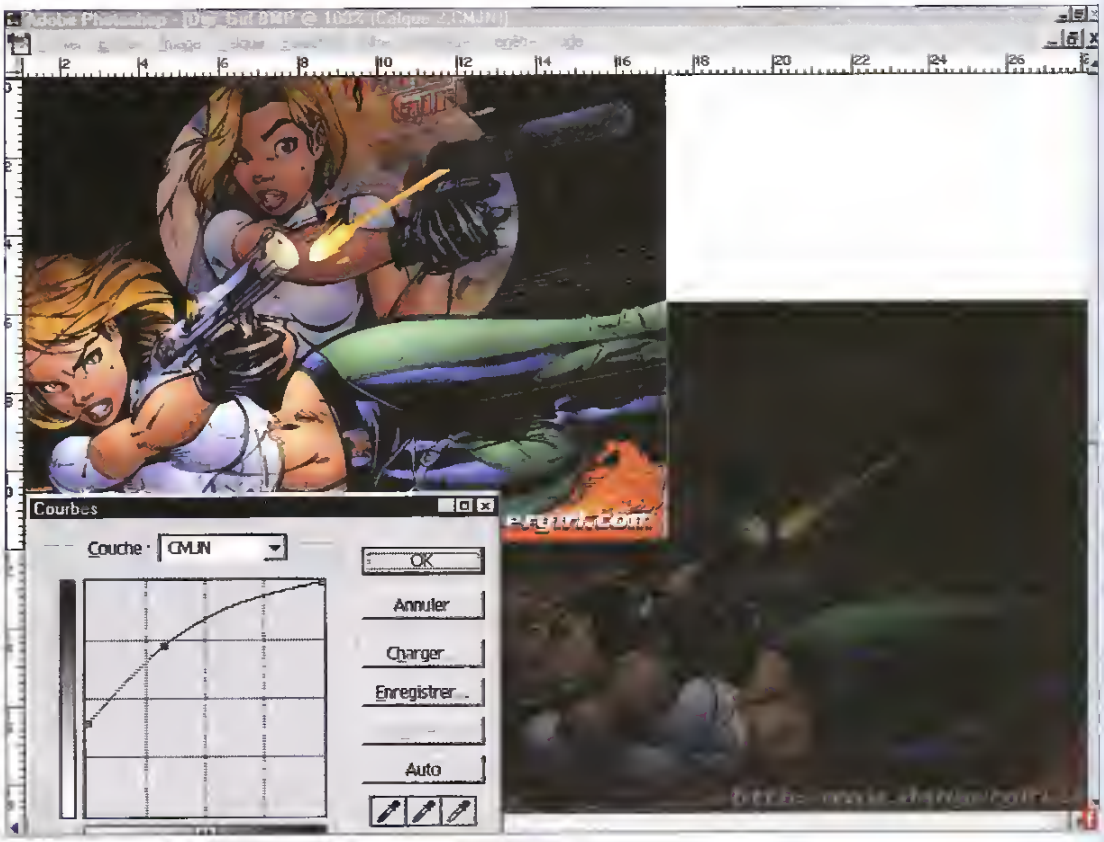
Il existe de nombreuses façons de codifier les couleurs. Mais on distingue généralement trois grands modèles, dont les utilisations sont assez spécifiques.

• La synthèse additive

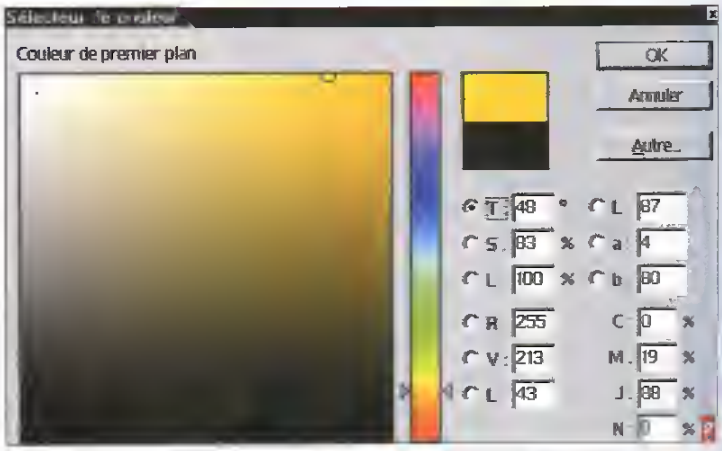
La synthèse additive décompose chaque couleur en trois composantes (rouge, vert et bleu). Ces composantes correspondent en fait à trois lumières, qui, additionnées, produiront une lumière d'une couleur spécifique. Les lumières s'additionnent, d'où le terme de synthèse additive. Les couleurs des lumières ont été choisies de manière à ce que leur somme couvre l'ensemble du spectre. Il en résulte que la somme des composantes produit une umière blanche. Le modèle RVB (RGB en anglais) est celui qui correspond le mieux à la reproduction physique des couleurs à l'écran (chaque point étant un point lumineux). C'est pourquoi c'est le modèle le plus souvent utilisé par les infographistes qui ne destinent pas leurs travaux à l'impression. Vous pouvez voir, sur l'image **e**, le résultat sur un dessin de l'augmentation de chaque composante des couleurs de l'image : elle s'éclaircit.

• La synthèse soustractive

En imprimerie Offset, on choisit une autre représentation des couleurs. Puisqu'une encre absorbe une certaine partie de la lumière, la reproduction d'une teinte se fait par soustraction de trois couleurs à la lumière blanche : le cyan, le jaune et le magenta. Logiquement, ces couleurs sont en fait les couleurs complé-



mentaires du rouge, du bleu et du vert, les composantes de la synthèse additive. C'est le modèle CMJ (en anglais CYM), la trichromie. La somme des composantes dans ce modèle donne théoriquement du noir, par absorption de l'ensemble des ondes du spectre. Mais dans la pratique, on s'est aperçu que l'on obtenait un marron foncé. C'est pourquoi le modèle a été étendu, par l'ajout d'une encre noire, en CMJN (CYMK), la quadrichromie. Voyez sur la même image en CMJN comment le fait d'augmenter le pourcentage des composantes assombrit l'image (image f).



• Le modèle TSL

Cette troisième représentation des couleurs, si elle ne correspond pas directement à un support (comme dans le cas du RVB ou du CMJN), est néanmoins la plus efficace pour rechercher une couleur précise. Elle dérive des travaux du peintre Albert Munsell, qui a développé un modèle basé sur trois composantes. Ainsi, T correspond à la teinte, S à la saturation et L à la luminance (HSL en anglais). La valeur de teinte correspond à la position de la couleur autour du cercle chromatique. En changeant cette valeur, on tourne autour du cercle. La saturation correspond à la pureté de la couleur. Plus la valeur est importante, plus la couleur est saturée. Une valeur de 0 donne une couleur grise. Enfin, la luminance donne la proportion de blanc et de noir. Plus la luminance est élevée, plus la couleur est claire. Une valeur de 0 donne du noir, quelle que soit la valeur des deux autres composantes. C'est très certainement, malgré une apparence un peu compliquée, le moyen le plus sûr de trouver la couleur que vous cherchez. La plupart des logiciels acceptent ce modèle. Il est ainsi très utile de chercher ses couleurs dans le système HSL, qui seront automatiquement converties en RVB ou CMJN, suivant le format de votre document. L'image g vous montre comment, dans *Photoshop*, une même teinte a des valeurs très différentes suivant les modèles utilisés.

Nous verrons, le mois prochain, les applications directes de ces explications théoriques ainsi que les pièges à éviter. Nous parlerons également de notions plus subtiles, comme les émotions évoquées par les différentes couleurs. ■

LAISSEZ TOMBER LES AGENDAS DE MAUVIETTE ! 79F*

Hé, 79 balles ! Même pas un chargeur.

A MANIPULER AVEC PRECAUTION

Agenda 1999

AGENDUKE 2099

*FRAIS D'ENVOI POSTAUX INCLUS

MAI

SAMEDI 29

JEUDI 27

DIMANCHE 30

NOTES

Faire un collier de douilles pour maman.

explosion de gaz au Fou

POUR COMMANDER CE SPLENDIDE AGENDUKE 1999, RENVOYEZ LE COUPON CI-DESSOUS, REMPLI ET ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT PAR CHÈQUE, CARTE BANCAIRE, CCP OU MANDAT-LETTRE À : NORAH EDITIONS, 23, rue Lavoisier. 75008 PARIS

:	CODE POSTAL :	REGLEMENT PAR :	CHEQUE, CCP, MANDAT LETTRE ☐
NOM :	PAYS :	CARTE BANCAIRE :	DATE D'EXPIRATION :
ESSE :	TEL :		
	FAX :	DATE :	SIGNATURE :

nement à l'article 27 de la loi informatique et liberte du 01 78, vous pouvez refuser sur simple demande que vos coordonnees soient transmises

Les bases du photomontage

« Un peu de technique pour beaucoup d'effet ! » Telle pourrait être la devise d'un photomontage réussi. Mais avant cela, il convient de conserver à l'esprit quelques notions élémentaires pour que justement... ce soit réussi !

Par Didier Gourcy

DÉFINIR le photo montage en restant simple revient à dire que c'est l'action d'incorporer dans une image, un élément provenant d'une autre. Par exemple, incruster le personnage d'une photo dans un autre environnement, comme un paysage désertique. Grand classique de la retouche d'images, ce type de montage reste souvent l'un des premiers travaux « ambitieux » auxquels on s'attelle après avoir découvert l'univers de la retouche. Il est vrai qu'au-delà d'un aspect ludique immédiat, ce type de réalisation ne nécessite pas, pour l'utilisateur amateur, de disposer d'images haute définition minutieusement préparées. De plus, l'évolution des logiciels est telle qu'il est maintenant possible pour quelques centaines de francs et un peu de patience, de réaliser des effets qui étaient réservés aux programmes professionnels il y a peu de temps encore. Ce qui tombe très bien puisqu'en l'occurrence, nous utiliserons *Paint Shop Pro 5*.

Mais ne nous méprenons pas ! Un photomontage « haut de gamme » ne se résume pas à quelques clic. Il exigera des réglages de luminosité, de colorimétrie, de recadrage, sans parler des éventuelles créations d'ombres, des contraintes d'ajustement, de perspectives, etc. Tout un programme !

En ce qui nous concerne, nous garderons un esprit plus simple ! Du moins dans l'immédiat. Ainsi, pour réaliser notre photomontage, nous commencerons par évoquer quelques méthodes qui permettent d'isoler un élément. Après quoi, nous aborderons des techniques de mise en place. Nous utiliserons également le module calque de *Paint Shop Pro 5*. ■

1.

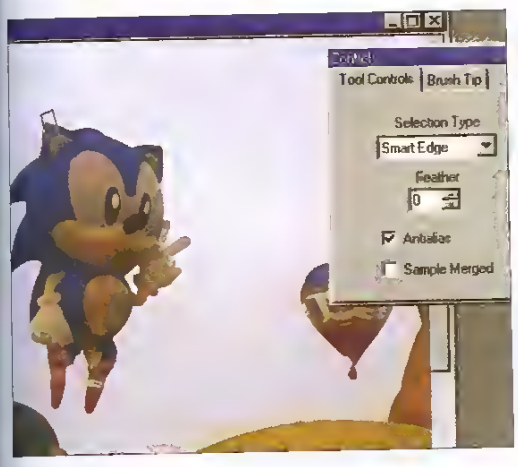
Prétendre que dans un montage photo, la phase de sélection est importante relève de l'euphémisme. Elle est tout simplement fondamentale ! Un détourage se doit d'être effectué avec un maximum de précision et de soin. Car si un élément s'avère mal détouré, son placement sur une nouvelle image risque de paraître incohérent. Prenons un exemple à l'aide des images **1** et **2** (nous ne tiendrons compte que du rôle de la sélection). Supposons que l'on souhaite déplacer le ballon représentant Sonic depuis l'image **1** vers l'image **2**. D'accord, c'est une drôle d'idée, mais bon... Sélectionnez l'outil de sélection rectangulaire puis effectuez un encadrement le plus précis possible autour du personnage. Copiez ensuite le contenu de la sélection dans le presse-papiers et collez-le sur l'image **2**, en choisissant l'option « New layer » (« nouvelle couche »). Il est clair que tel quel, le résultat risque d'être assez lamentable ! Déjà que l'idée... (Ndlr : C'est toi qui l'as eue, l'idée) ! ■

1

2

2.

Si maintenant on effectue une sélection à l'aide de l'outil Lasso positionné sur « Tracé guidé » (« Smart edge ») en prenant soin d'activer l'options d'*antialiasing* et d'indiquer une valeur de contour (« Feather ») de 0, on obtient un détourage nettement plus précis. Un nouveau copier/coller produira donc quelque chose de beaucoup moins mauvais qu'auparavant. Mais alors, pourquoi prétendre que le détourage est un procédé minutieux alors que dans le dernier cas il s'est quasiment effectué tout seul ! ? En fait, si le résultat est meilleur, il n'en est pas pour autant impeccable ! ■



3.

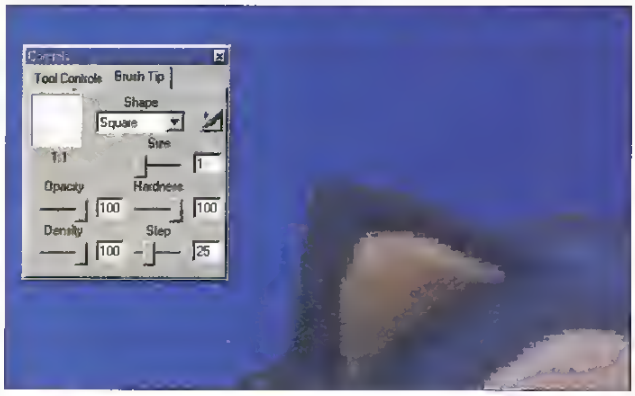
Munissez-vous de l'outil Loupe et agrandissez les contours de l'élément détouré. Vous constaterez alors la présence de franges ou de blocs de pixels épars qui risquent de perturber l'effet d'incrustation. Et ce d'autant plus que le contraste avec les couleurs d'arrière-plan est important. C'est pourquoi, après un détourage, il convient de toujours vérifier la présence et l'importance d'éventuels pixels gênants. Et le cas échéant de les supprimer. ■

4.

Pour y parvenir simplement, une solution consiste à copier/coller (en mode *layer*) l'élément détouré dans une nouvelle image vide. On ajoute ensuite en arrière-plan une couleur qui contraste fortement avec les contours de la sélection. Après quoi, muni de l'outil Gomme par exemple il suffit de supprimer les pixels excédentaires. Une fois cette tâche effectuée, il reste à cliquer sur l'arrière-plan de l'image avec la baguette magique (paramétrée à 0) puis d'effectuer une sélection inverse (« Selections/Invert ») pour récupérer un meilleur détourage. Bien entendu, dans ce cas de figure, la sélection peut être légèrement supérieure à l'élément de départ. ■

5.

Mais suffit-il à présent de copier ce nouvel élément mieux détouré pour obtenir un résultat convaincant ?! Pas sûr ! Car en supprimant des pixels autour de notre élément, on augmente aussi l'effet de crénelage (*aliasing*). Or, sur une image dont les contours des différents composants sont doux, un élément anguleux risque vraiment d'apparaître comme une pièce rapportée. Et c'est justement ce que l'on essaie d'éviter ! Alors comment faire ?! En théorie, il faut parvenir à créer un flou entre les contours du personnage et l'arrière-plan, de manière à casser l'effet d'escalier et intégrer l'élément avec l'image du fond.
Le problème bien entendu, c'est que si l'on applique un effet de flou sur l'ensemble de l'image, le résultat risque d'être encore pire qu'avant ! La solution, ou plutôt l'une des solutions va consister à n'appliquer le flou que sur une fine bande autour de l'élément. Pour y parvenir, retournez sur l'image isolé de Sonic. Si la sélection autour de votre élément n'est pas active, activez-la à l'aide de la baguette magique (vous pouvez également masquer la couleur de fond). Accédez ensuite au menu « Selections » et effectuez une sélection inverse. Toujours dans le menu « Selections » activez à présent la commande « Contract » du sous-menu « Modify ». Indiquez une valeur faible de un ou deux pixels tout au plus et validez. Nous avons à présent isolé une frange autour de Sonic. ■



6.

Il ne nous reste plus à présent qu'à appliquer un effet de flou sur l'image. Vous trouverez ce dernier au travers de l'instruction « Flou » du menu « Image ». Choisissez ensuite un flou de type « Gaussian ». Indiquez une valeur de rayon de 1 puis validez. Désélectionnez ensuite le tout, puis refaites une sélection définitive de Sonic et copiez-la. Positionné de nouveau sur le décor, le ballon semble maintenant faire plus naturellement partie du paysage. N'hésitez pas si besoin est à essayer d'autres valeurs. Pour peaufiner, il est ensuite possible, *via* le module des calques, de sélectionner l'effet d'assombrissement (*darken*) et diminuer légèrement sa valeur (95) afin de fondre Sonic avec les arbres présents sur la droite de l'image. ■

7.

Nous en avons terminé ! Mais par la suite, vous pouvez toujours améliorer ces techniques élémentaires en étant encore plus précis sur la frange, ou par exemple en effectuant un mixage du flou avec les couleurs de l'arrière-plan de l'image destination.
Vous avez de bonnes bases, maintenant c'est à vous de jouer.
Et n'oubliez pas que l'œil reste le seul juge (Ndlr : Et oui, si vous écoutez l'image, vous n'arriverez à rien...). ■

ANGER SUBSTANCES RADIOACTIVES

LA COURSE CONTRE LA MORT VA BIENTÔT COMMENCER

SORTIE LE 30 OCTOBRE

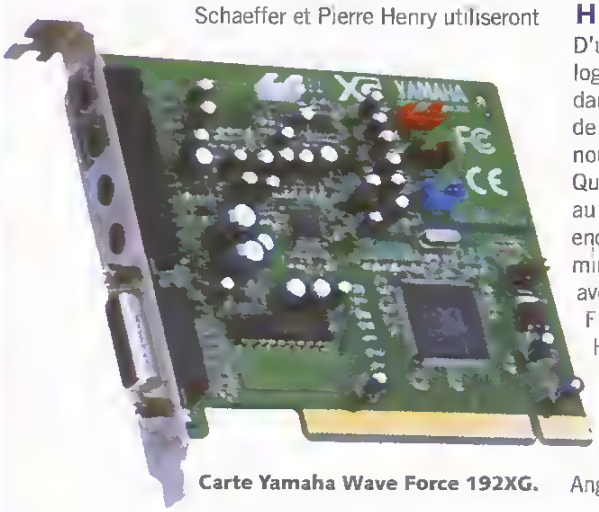
Les deux axes de la M.A.O.

Les mécanismes de la création musicale assistée par ordinateur (M.A.O.) reposent en fait sur deux principes totalement différents et complémentaires : l'enregistrement audio et la reproduction MIDI. Il était temps de refaire un point sur ces notions pas toujours évidentes.

Par.Thierry Demougin

Public Enemy, le Hip Hop engagé.

LES premières formes de création musicale utilisant l'enregistrement de sources sonores apparaissent à l'aube des années 50. À cette époque, ces expérimentations sont l'œuvre de chercheurs en électro-acoustique qui manient l'onde en blouse blanche au fond de leur laboratoire. Un caractère artistique émergera avec des artistes comme Karlheinz Stockausen, Pierre Boulez, John Cage, Philip Glass ou Steve Reich, pour ne citer qu'eux. D'ailleurs Steve Reich serait l'inventeur de la boucle ? Plus tard en France, des musiciens comme Pierre Schaeffer et Pierre Henry utiliseront des magnétophones à bandes dans leurs pièces musicales, qui, munis de ciseaux et de colles, sont aujourd'hui considérés comme les premiers véritables remixeurs. L'ère du *sampling* était enfin arrivée...



Carte Yamaha Wave Force 192XG.

Histoire de musiques

D'un phénomène purement technologique, le monde a été transformé dans son comportement. D'un point de vue socio-musical, il nous faut à nouveau remonter aux États-Unis. Quatre courants majeurs naissent au cours des années 80 en divers endroits du pays, tous produits par la minorité noire. L'Electro à New York avec Africa Bambataa, Grandmaster Flash, Herbie Hancock, etc. La House à Chicago avec « Little » Louis Vega, Kenny Dope Gonzalez, Junior Vasquez, Frankie Knuckles, François Kevorkian, etc. Le Rap à New York et Los Angeles avec Last Poets, Public Enemy, Run DMC, Boogie Down Production, Niggers With Attitude, Ice T, etc. La Techno à Détroit avec Juan Atkins, Derrick May, Kevin Saunderson, Jeff Mills, Kenny Larkin, Carl Craig, etc.

Bien vite, ces différents courants arrivent sur le Vieux Continent, l'Amérique blanche se dépatouillant de son Rock qui, poussé à l'extrême, devint Hard Rock (Van Halen, Motörhead, Black Sabbath, Alice Cooper, Ted Nugent, etc.), ou formaté *marketing* se nomme Rock FM (Toto, Foreigner, Kansas, Reo Speedwagon, etc.). Sur la perfide Albion, la House percute la tendre New Wave (Cure, Dépêche Mode, Human League, Eurythmics, Smiths, etc.) pour donner l'Acid House. Les *raves*, le *smiley*, l'ectasy, l'informatique, le virtuel en sont les conséquences ineffaçables pour les générations à venir.

La première charte MIDI fut introduite vers 1982 avec la mise sur le

marché des premiers synthétiseurs Yamaha (DX7) et Roland (Jupiter 6). Au cours de cette décennie des *eighties*, la programmation de séquences se faisait sur du matériel dédié constitué de boîte à rythmes, de synthétiseurs et de séquenceurs analogiques. Les machines mythiques de cette époque, maintenant réactualisées au goût du jour dans un rôle cyber-nostalgique, sont la *bassline* Roland TB-303, les boîtes à rythmes Roland TR-808 et TR-909, l'E-Mu SP1200, etc. Bien vite, le choix du musicien solitaire se porte sur l'Atari : le premier ordinateur à proposer des prises MIDI intégrées ! Bien loin du réseau mondialiste d'Internet, les allemands de Steinberg (*Cubase*) et d'Emagic (*Notator* puis *Logic*) s'imposèrent sur le marché européen du séquenceur informatique. Des pionniers en quelques sortes... La riposte américaine se fit tout d'abord sentir par des applications sur Macintosh avec des logiciels comme *Vision* d'Opcode ou *Performer* de Mark of the Unicorn. Et c'est au début des années 90 que la déferlante PC imposa la notion de multimédia *via* la carte son. Synthétisant tous ces enseignements, le logiciel de *Cakewalk* est aujourd'hui devenu incontournable sur le secteur monopolisé par Microsoft.

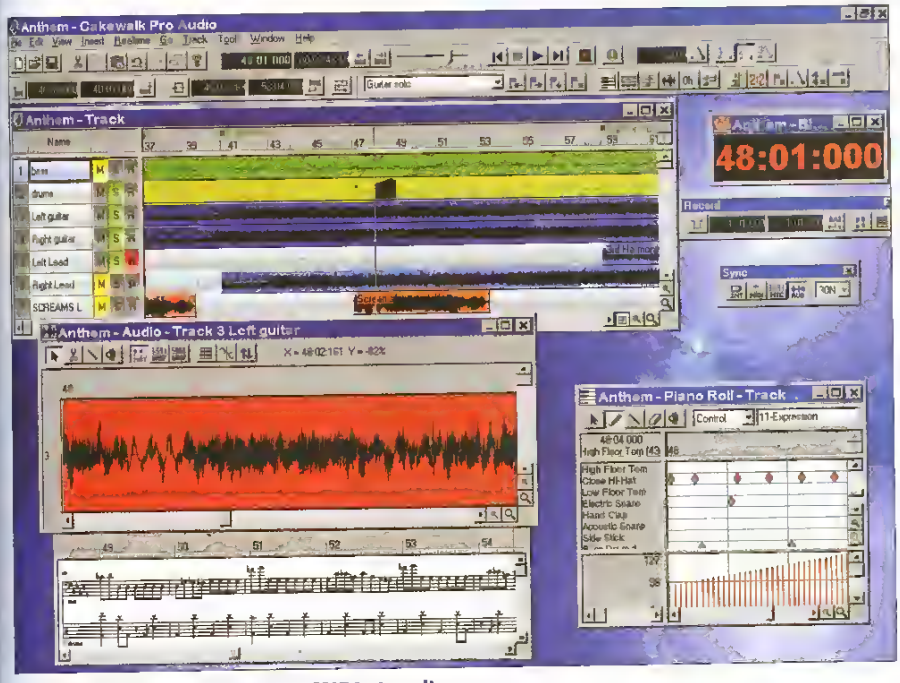
MIDI et audio sur PC

Mais attention, si aujourd'hui les notions d'audio et de MIDI se côtoient et se mélangent sur une carte son, leur principe de fonctionnement originel est tout à fait différent. Ainsi, grâce à une nomenclature sans équivoque, sachez qu'un fichier audio prendra trés souvent l'extension WAV (même si d'autres formats audio existent, comme le AIFF), tandis qu'un fichier MIDI se verra affublé de l'extension MID. Simple et efficace !

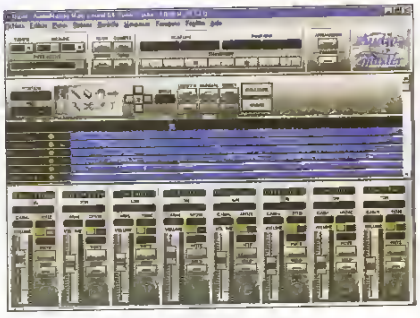
Le principe de fonctionnement du système MIDI réside dans la transmission et la réception de messages codés numériquement, se constituant d'octets de statuts et d'octets de données. Dans une liaison MIDI, ayez à l'esprit qu'aucun son ne transite par le câble. Ce sont simplement des paquets de données comprenant des ordres comme jouer une note avec un son spécifique, à un volume donné, accompagné d'effets. Le standard de connexion adopté est le DIN (*Deutsche Industrie Normen*) reconnaissable par sa prise cinq broches. Une communication MIDI doit toujours se faire entre une sortie (envoi sur le Out) et une entrée (réception sur le In).

L'atout majeur du MIDI est le contrôle du son sous la forme d'instruments réels (piano, guitare, saxophone, batterie, etc.) joués par de vrais musiciens. On doit cela à la notion de polyphonie qui permet de générer plusieurs notes en même temps et ainsi former des accords. La composition MIDI (appelée parfois programmation MIDI) se substitue donc virtuellement à celle que l'on ferait sur

Todd Terry, de la House pour Dancefloor.



Cakewalk Pro Audio, séquence MIDI et audio.



Montage audio sous Quartz.

papier, incitant même le chef d'orchestre en herbe à créer des orchestrations complètes grâce à la multitimbralité (plusieurs sons au même moment) des synthétiseurs.
La poussée des musiques électroniques et de la technologie engendrent par la suite la notion de *sampling* (échantillonage) dans les *home studios*. Échantillonner (ou sampler) revient simplement à enregistrer une source sonore au format numérique comme sur un vulgaire magnétophone. D'ailleurs sur ordinateur, le fait d'enregistrer numériquement un signal sonore sur le disque dur est appelé *direct to disk* (DTD). Le besoin de piloter des sons, des extraits de voix et des bruitages, trouve alors une réponse parfaite dans les échantillonneurs (Emulator, S1000 Akai, ASR Ensoniq...). L'Electro, la House, la Techno et le Rap sont nés de cette évolution technique de l'audio.

La carte son

Les cartes son dites multimédia, comme les premières Sound Blaster, ne disposaient pour module sonore que d'un *chip* à synthèse FM (modulation de fréquence). Cette puce essayait comme elle pouvait de recréer des vrais sons instrumentaux en triturant les formes d'ondes. L'arrivée du MIDI a permis de normaliser tout cela et avec le General MIDI de fournir 127 sons couvrant une panoplie instrumentale complète.
Les constructeurs de synthétiseurs ont alors fourni des *chips* sonores dignes d'intérêt issus de leurs laboratoires, capables de reproduire de façon convaincante le son d'instruments réels. Aujourd'hui, divers standards se côtoient : Roland et son module Sound Canvas au format GS, Yamaha et son module MU au format XG, et attention à l'arrivée du prochain *chips* issu de l'association Creative Labs et E-Mu...
L'offre des cartes son, à deux ans de l'an 2000, est très importante. Deux catégories se divisent un marché qui commence à saturer : celui de la carte son compatible jeux, de plus en plus sophistiquée et celui de la carte audio multipiste à entrée numérique (afin de se relier aux DAT, *minidisks* et autres CD). Cette dernière, en pleine expansion, est d'ailleurs gratifiée d'un nombre de plus en plus important de produits : DSP Factory Yamaha, Wave Gadget Labs, Korg 1212, Terratec EWS-64, Arc Sek'D, etc.

L'échantillonnage

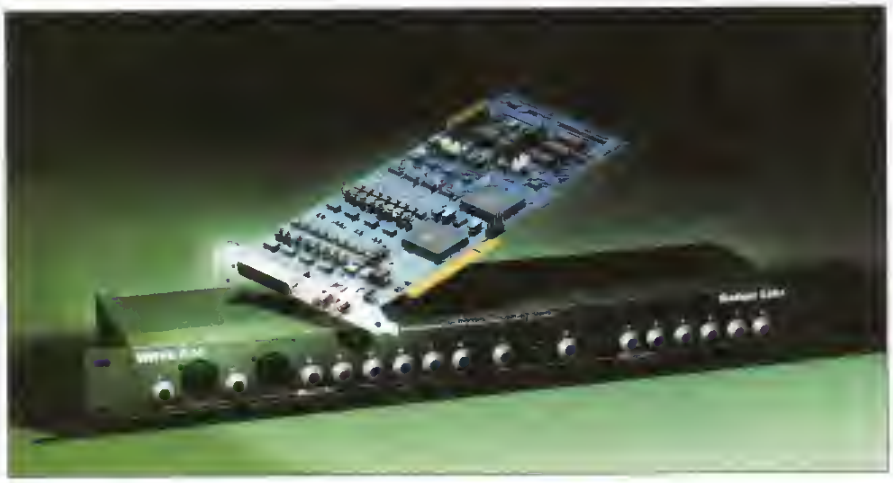
Présente sur certaines cartes son, cette technique permet, grâce à de la mémoire RAM additionnelle présente sur la carte, de numériser n'importe quel type de source sonore. Une fois vos échantillons réalisés, il vous sera alors nécessaire de les « patcher » en tant que sonorités MIDI. Il est conseillé de choisir des extraits relativement courts comme des formes d'ondes particulières. Il suffira alors de placer une note MIDI dans votre séquenceur qui se chargera ensuite de déclencher l'échantillon concerné.
Le choix de la fréquence d'échantillonnage est également important : c'est-à-dire prendre une série de clichés réguliers du son dans le temps. Pour concevoir un son réaliste, le standard tourne autour du fameux 44,1 kHz stéréo et codé sur 16 bits. Sachez simplement qu'une minute à ce format prendra 10 Mo sur votre disque dur !

Le direct to disk

À l'opposé de l'échantillonnage, la technique d'enregistrement du *direct to disk* est linéaire. On peut donc numériser de longs extraits musicaux, le stockage se faisant sur le disque dur de l'ordinateur et non plus dans la RAM de la machine. On trouve même sur le marché, des systèmes externes *direct to disk* comprenant de puissants convertisseurs et leurs propres disques durs. L'attrait principal de cette technologie réside dans la possibilité de faire du montage audio multipiste grâce à des logiciels spécifiques (*Quartz Audio*, *Cakewalk Audio*, *Cubase VST*, etc.). ■

Grandmaster Flash, un pionnier de l'Electro.

Kevin Sanderson, la Techno made in Détroit.


Carte numérique Wave 8/24.

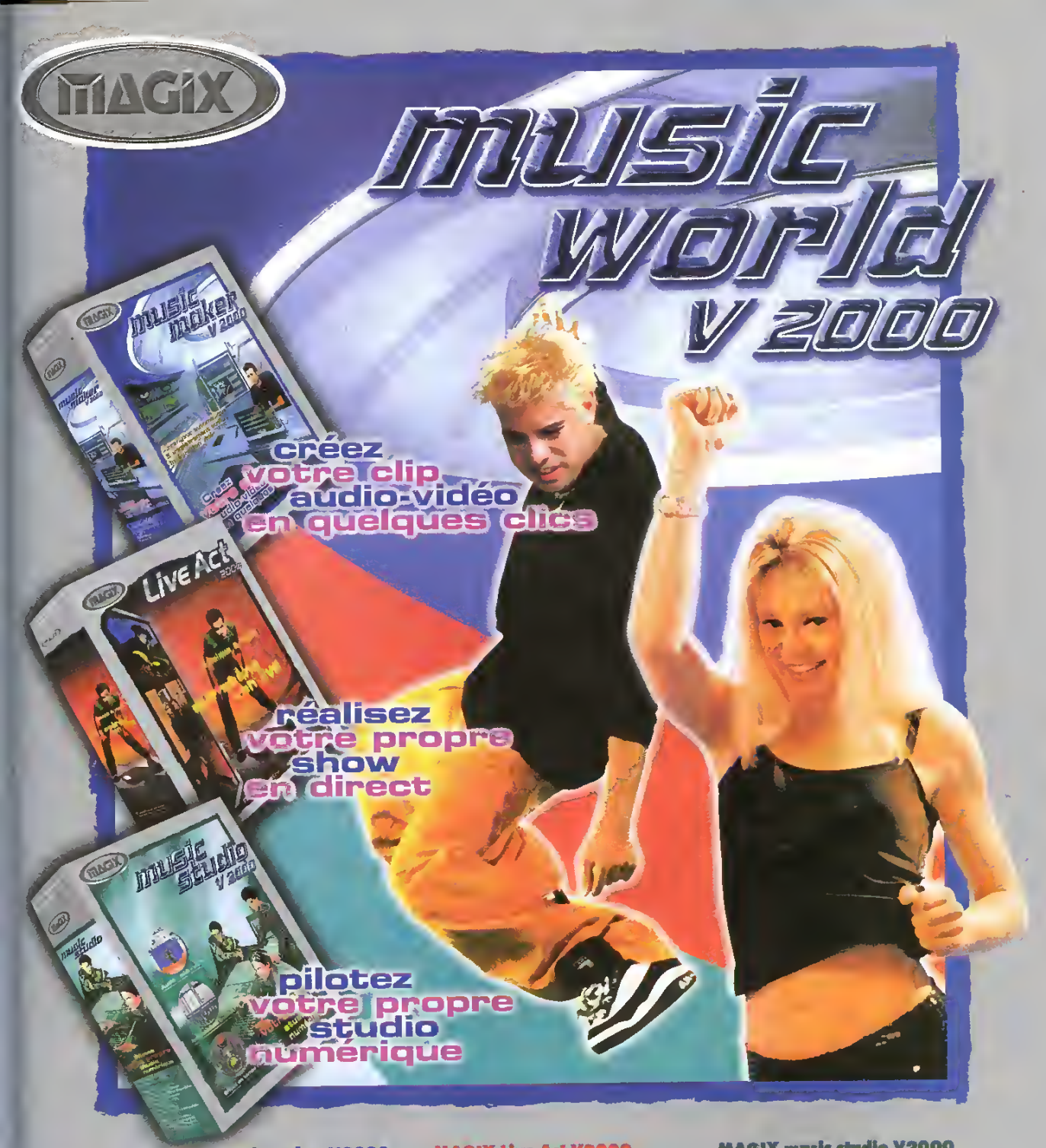
MAGIX

music world V 2000

créez votre clip audio-vidéo en quelques clics

réalisez votre propre show en direct

pilotez votre propre studio numérique



MAGIX music maker V2000
La nouvelle génération du leader légendaire est là : MAGIX music maker V2000, doté d'une nouvelle interface que vous pouvez modifier vous-même, avec un arrangeur automatique et de nombreuses nouvelles fonctions comme l'enregistrement audio, la compatibilité avec DirectX et bien d'autres. Vous y trouverez plus de 1600 nouveaux fichiers de musique, vidéo et graphiques ! **frs. 349,-**

MAGIX Live Act V2000
MAGIX Live Act transforme tout PC multimédia en véritable instrument de musique en « direct live » que chacun est capable de jouer. Pilotez vos sonorités et vidéos préférées à l'aide de la souris ou du clavier de votre ordinateur et laissez votre créativité se déchaîner. Jouez chez vous, lors d'une fête ou bien sur scène devant des milliers de fans en délire ! **frs. 349,-**

MAGIX music studio V2000
Grâce au nouveau MAGIX music studio V2000, vous aurez chez vous un parfait studio numérique ! Le séquenceur haute performance, facile à utiliser, avec 128 pistes midi et une automatisation simplifiée des accompagnements ainsi que le programme d'enregistrement sur disque dur disposant de 8 pistes audio numériques garantissent des créations musicales parfaites. **frs. 349,-**

CD ROM complémentaires
avec encore plus de sons et de vidéos pour votre style personnel.
frs. 139,-

Disponible auprès de tous les revendeurs importants.

Rejoignez le réseau MAGIX
http://www.magix.net
MAGIX Entertainment 34, avenue des Champs-Elysées 75008 Paris

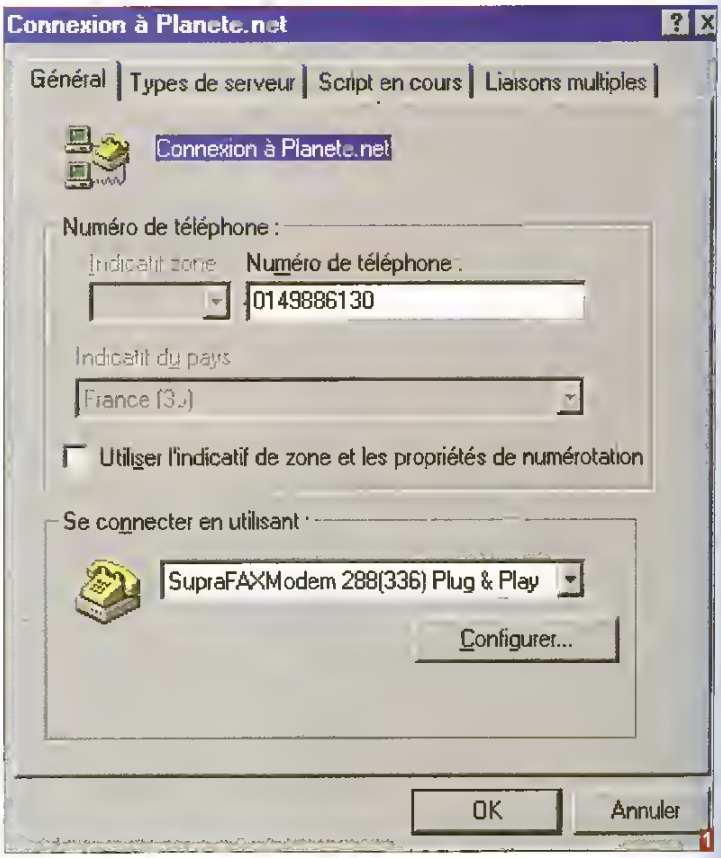
Sur le CD-ROM

Vous trouverez notre sélection des meilleurs *sharewares* Internet du mois et notre Best of sur le CD-ROM n°2.

Le grand méchant Web

Utilisateurs de Windows 98, vous ressentez probablement l'envie irrépressible de vous connecter à Internet. Nous allons donc vous présenter, point par point, les secrets que recèle « l'accès réseau à distance ».

Par Julien Villeret



Si vous utilisez Windows 98, vous aurez remarqué combien Internet est au centre des préoccupations de ce système d'exploitation. Ainsi, Microsoft vous offre même un assistant permettant de paramétrer une connexion en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Malgré tout, il est toujours intéressant de savoir ce qui se passe derrière, de « mettre les mains dans le moteur » : à défaut d'autre chose...

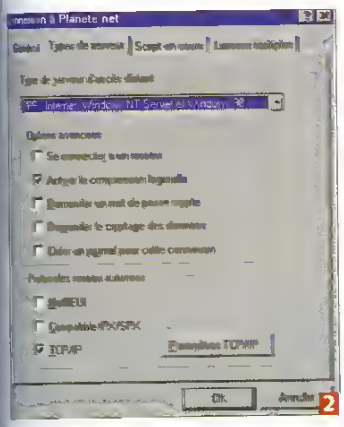
En fait, mieux connaître la configuration de l'accès Internet offre de nombreux avantages. Tout d'abord, on est moins bête. Ce qui n'est déjà pas si mal. Par ailleurs, on apprend à paramétrer la bête selon ses désirs et, ainsi, à améliorer la rapidité de connexion ou se sortir des situations spécifiques, voire délicates.

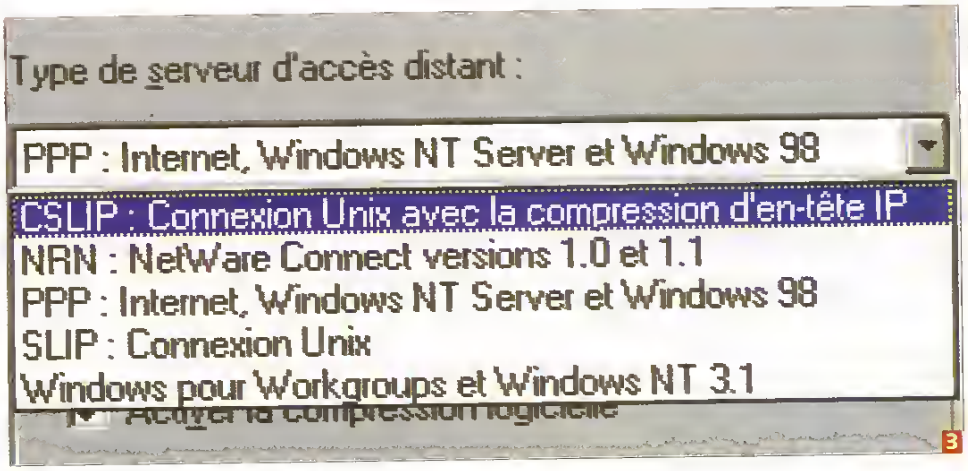
Les premiers paramètres de la connexion

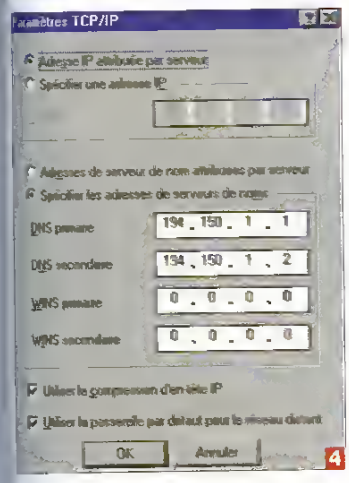
La connectivité à Internet de Windows 98, comme celle de tous les autres réseaux distants supportés, est baptisée « Accès réseau à distance ». Elle se présente sous la forme d'un dossier logé dans le « Poste de travail ». Notre propos ne sera pas de créer une nouvelle connexion, puisque l'assistant fourni est très explicite et efficace. Nous partons donc d'une connexion préexistante. Afin de suivre nos explications, commencez par cliquer avec le bouton droit de la souris sur une icône déjà créée (elles commencent souvent par « Connexion à », suivi par exemple du nom de votre fournisseur d'accès), puis choisissez l'option « Paramètres ». La boîte de dialogue qui s'ouvre alors comporte quatre onglets, que nous allons nous efforcer de détailler pas plus tard que tout de suite maintenant.

Le premier onglet porte le label « Général » (1). Deux zones sont présentes. La première, baptisée numéro de téléphone, permet bien entendu d'y entrer le numéro d'accès à la plate-forme de votre fournisseur d'accès. Ce numéro vous a été communiqué lorsque vous vous êtes abonné. Première petite astuce : pensez à décocher la case « Utiliser l'indicatif de zone et les propriétés de numérotation ». Ainsi, vous pourrez rentrer un numéro à dix chiffres sans vous préoccuper de cette usine à gaz infâme que représentent les indicatifs de zone et de pays.

Juste en dessous, vous trouverez une liste déroulante permettant de choisir le matériel à utiliser pour la connexion. En général, c'est un modem, mais cela peut aussi être une carte adaptatrice ISDN par exemple. Sachez que vous ne trouverez ici que le matériel déjà installé et déclaré dans le système. Pour en modifier les propriétés, vous pouvez cliquer le plus simplement du monde sur le bouton « Configurer... ». C'est passionnant ce que je raconte,







d'ailleurs, ça me fascine moi-même ! L'onglet « Types de serveur » est beaucoup plus intéressant (2). La liste « Type de serveurs d'accès distants » permet de choisir la couche de transfert de données que l'on va utiliser (3). Le choix proposé par défaut, et baptisé « PPP », est valide dans 99,99999999999999992 % des cas (et non, ce n'est pas un calcul effectué par un Pentium ancienne génération). Toutefois, si vous êtes un original, vous pourrez en choisir un autre ici. Je ne vais pas vous les détailler : si vous connaissez CSLIP et NRN, vous devez probablement avoir mieux à faire que de lire cet article.

Des options avancées

Dans la zone « Options avancées », cinq cases attendent d'être cochées. Par défaut, seul « Activer la compression logicielle » est orné d'un petit zigouigoui, et c'est très bien comme ça. Malgré tout, dans certains cas de figure, il est important de connaître l'usage des options proposées.

■ « Se connecter à un réseau » signifie que votre *login* et mot de passe que vous utilisez au démarrage de Windows serviront ici : cela n'intéressera que ceux qui chercheront à accéder au réseau de leur entreprise par ce biais.

■ « Activer la compression logicielle », permet d'accélérer un peu vos transferts. Sauf besoin impérieux ou incompatibilité flagrante avec un fournisseur de service exotique, laissez-la cochée.

■ « Demander un mot de passe crypté » permet de sécuriser la transaction lors de la connexion. En vérité, ce n'est pas extrêmement utile et cela demande que le fournisseur d'accès supporte cette fonction. Si vous êtes complètement parano, vous pouvez toujours essayer : au pire, cela ne marchera pas, au mieux, vous n'aurez rien remarqué de différent par rapport à d'habitude.

■ Passons sur « Demander le cryptage des données », puisqu'il ne s'utilise pas dans le cadre grand public.

■ Enfin, « Créer un journal pour cette connexion » indique que Windows va enregistrer dans un fichier texte toutes les étapes de la connexion, afin de pouvoir comprendre ce qui se passe en cas d'échec répété, puisque les messages d'erreurs sont souvent d'un laconisme terrifiant. Ce fichier sera écrit à la racine du disque dur.

Choisir le bon protocole

La dernière zone offerte par cet onglet porte le doux nom de « Protocoles réseau autorisés ». Charmant non ? NetBEUI, IPX/SPX et TCP/IP nous sont proposés. Dans le cadre d'une connexion à Internet, seul TCP/IP est utile, vous pouvez donc décocher sans peur les deux premières cases. À titre d'information, sachez que NetBEUI et IPX sont des protocoles réseau, respectivement la propriété de Microsoft et de Novell. Voilà, z'êtes vachement plus avancé maintenant que vous savez cela. Briller en société n'est-il pas le rêve secret de tout un chacun ?

Les bien-voyants auront remarqué l'existence d'un bouton astucieusement labellisé « Paramètres TCP/IP » (4). En cliquant dessus, vous pourrez y entrer les adresses de noms de serveur (ou encore DNS) que votre fournisseur vous aura transmises. En général, l'adresse IP est définie dynamiquement, et il n'est donc point besoin de la spécifier : le serveur l'attribuera automatiquement à la connexion.

Enfin, vous remarquerez que deux choix supplémentaires s'offrent à nous, « Utiliser la compression d'en-tête IP » et « Utiliser la passerelle par défaut pour le réseau distant ». En règle générale, elles sont toutes deux cochées, ce qui est bien. Ne vous préoccupez pas de la passerelle par défaut, mais plutôt du premier choix, puisqu'il permet d'accélérer un tout petit peu le débit de données en forçant la compression des en-têtes de paquets qui transitent sur le réseau. En effet, il faut savoir que les informations émises et reçues sur Internet sont découpées en tout petits paquets, chacun doté d'un en-tête destiné à l'identifier.

Voilà, c'est tout pour cette fois-ci. Rendez-vous le mois prochain pour la suite et la fin de ce petit tour d'ensemble, complété par l'examen d'un *shareware* capable, très simplement, d'accélérer vos connexions. ■

Par Laurent Guerder

PC FUN vous gâte! Dire que ce jeu est encore une référence pour beaucoup d'amateurs de *wargames* informatiques et que là, on vous le donne avec le magazine. C'est honteux!

Steel Panthers

BON, il faut que je vous explique la situation. Ce soir est un soir de bouclage. Tout le monde est parti de la rédaction depuis longtemps, à l'exception de David, notre secrétaire de rédaction qui est entré en presse comme on entre en religion, et Maître K. qui tourne autour de mon bureau comme un dément, jetant par moments des regards de bête traquée par la fenêtre. Figurez-vous que Maître K. a décidé que j'étais le plus à même d'écrire cette page sur le jeu complet du mois, et il y tient ! Évidemment, par pur esprit de contradiction, j'ai aussitôt déclaré que je ne me souvenais absolument plus de *Steel Panthers* et que ce n'est pas parce que j'avais passé des semaines à y jouer, quand il est sorti, que je m'étais intéressé au problème. D'autant que vous trouverez la documentation complète en français sur le second CD-ROM !

Qu'est-ce que je pourrais vous dire de plus ? Que c'est un jeu DOS et qu'après l'avoir installé il vous faudra aller chercher le répertoire « Steel » sur votre disque dur, puis double-cliquer sur le fichier « Start ». Qu'ensuite vous allez accéder à un menu qui va vous proposer un choix incroyable de scénarios, de campagnes et même un éditeur de batailles qui vous permettra de jouer des affrontements fictifs entre Allemands et Anglais, Allemands et Polonais, Allemands et Français et même Allemands contre Américains. Sans oublier les Allemands contre les Russes. C'est fou le monde qu'ils se sont mis à dos en quelques mois... Et comme c'est la fête, il y a déjà une campagne avec les Américains contre les Russes en 1945 !

Bref, c'est pas tous les jours qu'un jeu de cette qualité sort sur le marché. Et mon inquiétude, c'est que comme vous ne le payez pas cher, si ça se trouve vous n'allez même pas y jouer ! Bon, je crois que Maître K. s'est endormi sur son écran. Je vais en profiter pour me tirer en douce. J'aurais pas dû lui glisser une pilule Viagra dans son magret d'oie à midi, c'est que ça l'a drôlement excité l'animal... ■

L'installation et la doc

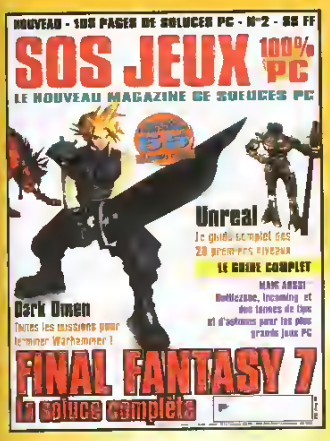
INSÉREZ le CD-ROM n°1 et double-cliquez sur « INSTALL.EXE ». Choisissez l'installation maximale puis à l'écran suivant cliquez sur « OK », sur « Continuer » et enfin sur « Commencer ». Au moment du réglage de la carte sonore, sélectionnez votre carte et demandez une détection automatique. Pour lancer le jeu, ouvrez le répertoire « Steel » sur « C: » et double-cliquez sur « START.EXE ». Pour consulter et imprimer la documentation, ouvrez le CD-ROM n°2. Installez *Acrobat Reader* que vous trouverez dans le répertoire «Acroread » si ce n'est déjà fait puis lancez-le. Ouvrez maintenant le fichier PANTHERS.PDF dans le répertoire « Doc ».

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

0,21 FTTC/Mn

SOS JEUX
Le nouveau magazine



100% PC
100% soluces

Actuellement
chez votre marchand de journaux

PC FORCE

LE NOUVEAU MAGAZINE DES JEUX PC

ACTUELLEMENT
chez votre marchand de journaux

L'arme ultime sur Internet !

Planete.net lance la première formule de connexion Internet "Netgamers" !
Un accès de qualité professionnelle maintenant accessible en illimité* aux heures du tarif réduit France Télécom**, celles où les hordes galactiques s'affrontent !!!

Numéris ou RTC...
gagnez sur 21Mbps de bande passante !

99 F TTC /mois

Renseignez-vous sur http://www.planete.net
ou au 01 49 88 65 00

planete .net

* La formule Netgamers anéantit la plupart des lags, ces malencontreux ralentissements, provoqués par une saturation du réseau, qui peuvent vous faire perdre définitivement tout espoir de victoire !
**Du lundi au vendredi de 19h à 8h le lendemain. Le samedi à partir de 12h et les dimanches et jours fériés toute la journée. Connexion possible hors ces horaires à 25 FTTC, plafond mensuel 249 FTTC

CD FUN

J'en connais qui vont pouvoir se défouler avec leur magazine chéri. *Carmageddon 2*, *Rainbow Six* et *Speed Busters*, avouez que vos pires instincts vont pouvoir s'assouvir. Merci **PC FUN** ! Il y en a qui vont nous accuser de promouvoir la débauche et la violence. À ceux-là, on leur répond que s'ils ne sont pas contents, c'est le même prix! Si vraiment vous êtes plutôt « fleur bleue » z'avez qu'à jouer à *Tiger Woods* ou *Great Courts*.

L'interface CD FUN

Lorsque sous Windows, vous insérez le CD-ROM dans le lecteur, une fenêtre va s'ouvrir. Double-cliquez sur « PCFUN.EXE », et l'interface se lance. Attention, vous devez avoir *Quicktime* installé. Si vous n'êtes pas sûr, choisissez l'option d'installation. Puis, au sommaire, pour rentrer dans une rubrique, cliquez dessus. Pour installer ou lancer un programme, cliquez sur son nom.

Les démos de Jeux

ARMY MEN
Fondez des soldats en plastique dans cette démo d'un des jeux de stratégie en temps réel les plus originaux. Vous pouvez jouer à la souris et au clavier, sachant qu'une fois de plus, toutes les commandes utiles sont répertoriées quelque part dans les menus...

Carmageddon 2

CARMAGEDDON 2
La démo de la suite du jeu de voitures le plus *trash* du monde est politiquement correcte. Comprenez que vous n'écrasez pas des gens normaux, juste des zombies. Vivement la version finale avec du sang rouge. Les touches utiles sont présentées au démarrage du jeu.

CROP CIRCLES
Ouarf ! Moquez-vous de Mulder et Scully en devenant un extraterrestre loufoque qui, à bord de sa soucoupe volante, kidnappe des vaches et fait des cercles mystérieux dans les champs. Ce jeu complétement débile se joue au clavier, avec les touches fléchées pour les déplacements et la barre espace pour les actions.

EUROPEAN AIR WAR
Ohhhh, des avions à hélice avec des mitrailleuses qui font « brata-brata ». Comme tout simulateur de vol, y a tout un troupeau de touches utiles, heureusement répertoriées dans les options. Ouf !

GRAND PRIX LEGENDS
Vous allez vous rendre compte que ces voitures ne tournent pas et ne freinent pas. Amusez-vous bien. Utilisez les touches « 8 », « 2 », « 4 » et « 6 » du pavé numérique pour respectivement accélérer, freiner, tourner à gauche et à droite. Ou modifiez le tout à votre convenance.

GREAT COURTS 3
Pok... tête à gauche... pok... tête à droite... pok... torticolis. Pff... c'est chiant, le tennis, quand on regarde. Allez, jouez-y plutôt c'est moins fatigant pour les muscles du cou. La démo de *Great Courts 3* se joue au clavier avec les touches fléchées et les touches « B », « N », « ? » et « . » pour les différentes frappes.

Grand Prix Legends

Tiger Woods 99

JACK
Et bien ! Depuis le temps qu'on en parle, il se décide tout juste à sortir. *Jack*, le *quiz* déjanté devrait finalement bientôt se trouver dans les rayons des magasins. Pour la peine, on vous rebalance la démo !

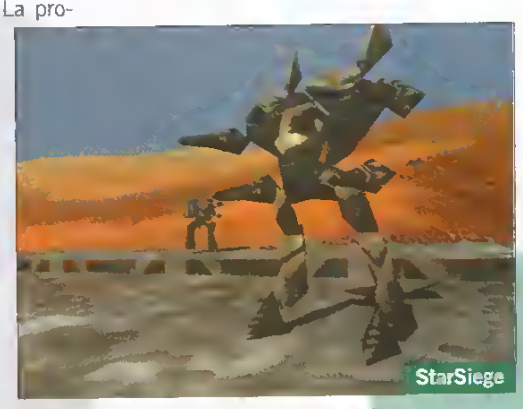
TIGER WOODS 99
Vous ne pourrez jouer que sur un seul trou dans cette démo de golf compatible 3Dfx. Si le système de jeu n'a strictement rien d'original (tout se joue à la souris), c'est bô.

SPEED BUSTERS
Admirez le circuit hollywoodien du prochain jeu de course automobile d'Ubi Soft. Et faites attention quand vous roulez : des requins, dinosaures et autres catastrophes en tout genre peuvent débouler. Évitez aussi les chocs : votre voiture tombe petit à petit en morceaux.

STARSIEGE
La démo du prochain grand jeu de robots géants qui se tapent dessus n'est que Multijoueur. Donc, si vous êtes tout seul sur votre PC, ce n'est pas pour vous. La prochaine démo, peut-être...

URBAN ASSAULT
Ils sont sympa, les microsofteurs qui ont fait cette démo : vous pouvez jouer les trois missions d'entraînement qui vous expliquent tout sur la prise en main du jeu. Suivez bien les indications, et tout ira bien.

V2000
À la fin de l'installation, vous aurez peut-être un message d'erreur. N'en faites pas cas, la démo fonctionne tout de même très bien. Vous trouverez dans le menu des options les commandes utiles. Avant que vous ne cherchiez comment changer les caméras, on vous signale que c'est impossible


StarSiege

Rainbow Six

DANS le test de *Rainbow Six*, on vous dit que c'est un jeu complet alliant tactique, action et stratégie. Vérifiez-le par vous-même avec cette démo qui vous permettra de jouer la première mission du jeu. N'hésitez pas à aller dans les options pour définir touches et graphismes. En jeu, lors de la mise en place de l'opération, lisez bien toutes les informations sur le contexte, et choisissez bien vos hommes suivant leurs aptitudes. Les plus lâches choisiront un plan d'attaque prédéfini, les autres monteront eux-mêmes leur stratégie sur la carte. Croisez les doigts, respirez un grand coup : vous allez vous y croire très rapidement !

Dans cette rubrique, vous trouverez tous les mois une explication détaillée de notre sélection mensuelle de *sharewares/freewares* et démos. Nous vous expliquons tout sur le fonctionnement et le potentiel de ces programmes incontournables.

Les sharewares Hard du mois

Par Sylvain Bontroux

Du MP3 les doigts dans le nez

MP3box

MP3BOX, programme *freeware*, est un lecteur/encodeur pour les fichiers au format MP3. Après l'installation et le lancement du logiciel, on arrive directement sur une interface agréable et efficace. À partir de là, on peut lire les fichiers .MP3 comme dans les lecteurs classiques. Un clic dans le coin gauche de la fenêtre permet d'accéder aux propriétés du logiciel pour configurer les différentes options. Chaque fonction est paramétrable selon un système d'onglets, lesquels servent principalement à donner des informations et à configurer visuellement *MP3box*. La partie encodage est, pour une fois, extrêmement simple : un clic sur le bouton ENC-DAC fait apparaître une fenêtre composée de deux onglets. Le premier sélectionne le fichier .WAV ou une piste audio tandis que le second sert à l'encodage. Une fois sélectionné, reste à cliquer sur « Go ! » ou « Copy ! » pour que le logiciel travaille pour vous.

Voici enfin un logiciel qui couple deux fonctions complémentaires sans pour autant vous noyer dans une déferlante d'options à cocher. Il y a tout de même un petit bémol : durant une opération de codage, le logiciel prend totalement le contrôle du PC et ne le rend qu'une fois son travail terminé. ■

- Utilisation : **création et lecture de fichiers MP3.**
- Langue : **anglaise.**
- Genre : ***freeware.***
- Sur le CD-ROM : **vous trouverez *MP3box* sur le CD-ROM n°2, dans « \HARD\ SHAREWARES\MP3BOX122 ».**

Sous le Bureau, la plage

Desktop Pizazz

ATTENTION, ce programme *shareware* ne sert absolument à rien et réclame une machine relativement puissante. Néanmoins, gageons que vous allez l'adopter rapidement si vous en avez assez de la sobriété du bureau de Windows qui, jour après jour, reste toujours identique. Lorsque *Desktop Pizazz* est lancé, il se contente de modifier le fond d'écran de votre Bureau en une plage, celle dont vous allez rêver très fort jusqu'à l'été prochain. Au bout de quelques minutes, le programme entre en action, traçant régulièrement des proverbes dans le sable, faisant apparaître épisodiquement un petit crabe ou encore l'ombre d'une mouette à travers l'écran.

Desktop Pizazz est livré en version d'évaluation, ce qui explique que vous ne trouverez qu'un seul fond d'écran (une journée à la plage). La version enregistrée en propose trois de plus, dont les thèmes sont : Conte de fées, Néons et La Campagne. Une icône dans la barre des tâches sert à configurer en détail le logiciel. On pourra ainsi définir le type de phrases, préciser si les icônes du Bureau seront visibles ou non, appliquer un mot de passe, etc. Au lieu de pleurer sur vos vacances passées, rêvez plutôt aux prochaines avec *Desktop Pizazz*... ■

- Utilisation : **transforme le Bureau de Windows 95.**
- Langue : **anglaise**
- Genre : ***shareware.***
- Prix : **15 $ pour la version complète.**
- Sur le CD-ROM : **vous trouverez *Desktop Pizazz* sur le CD-ROM n°2, dans « \HARD\ SHAREWARES\DPQUOTES ».**

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 PCMALIN** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

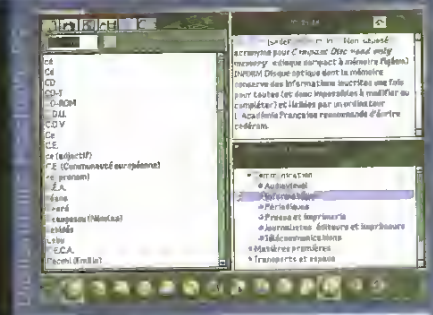
Plus de 350 titres disponibles

M.A.X. 2 . Heart of Darkness . Final Fantasy VII . NHRA Drag Racing . The Great Battles of Caesar . Nightmare Creatures . M1 Tank Platoon 2 . Hexplore . Unreal . Football Manager 98 . Civil War Generals 2 . Black Dahlia . Army Men . X-Com Interceptor . Fallout . Forsaken . of Light and Darkness, the Prophecy . Redline Racer . Incoming . Coupe du Monde 98 . Quake 2 . Starcraft . Armor Command . Dark Omen . L'héritage du Temps 3 . Myth . Flight Unlimited II . Riven . Blade Runner . Tomb Raider 2 . 20/20 en orthographe . Chatwari . Les Pygmées Aka, peuple et musique . etc

Sans CB, Ni Chèque

Carte Ati Xpert@Work . HP ACS 48 PowerCube + Formula One Trust Master . Carte 3DFX 4 Mo . Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro . US Robotics Messages Plus 5600 . Disque dur 4,3 Go UDMA . Mémoire 32 Mo SDRAM . Cartoucher Zip 100 Mo . Clavier programmable

Hardware



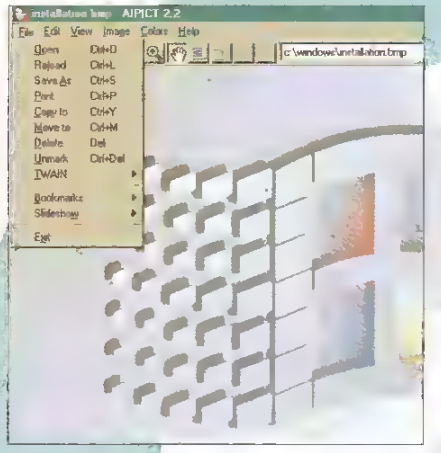
3617 PCMALIN

Bidouillez vos images

Aipicture 2.2

AIPICTURE, programme *shareware*, est un visualiseur d'images aux options très complètes. Prévu à l'origine pour le format d'images JPEG, le logiciel supporte tout de même d'autres formats répandus, tels que le BMP ou TGA. Son interface, classique et intuitive, ne dépaysera pas l'utilisateur régulier d'autres produits Windows. Les principales fonctions sont accessibles par l'intermédiaire d'une barre d'outils des plus classiques. À l'usage, *Aipicture* devrait contenter tous les utilisateurs de *Paint Shop Pro* qui n'ont pas besoin de réaliser des travaux de retouche d'image. À cet effet, *Aipicture* contient toutes les fonctions nécessaires aux manipulations de formats graphiques. Conversions, redimensionnements, rotations... Ce programme sait aussi compresser les images pour gagner des octets, en modifiant le nombre de couleurs par exemple (la liste n'est pas exhaustive). Cerise sur le gâteau, la création de *slide show* est aussi possible pour une visualisation homogène de vos images.

Au final, *Aipicture* est une bonne solution pour ceux qui désirent bricoler leurs images et qui n'ont pas envie d'acheter un poids lourd de la retouche, dont ils n'utiliseront qu'une infime partie des fonctions. ■



- Utilisation : travail d'images
- Langue : anglaise
- Genre : *shareware*.
- Prix : 25 $ pour la version complète.
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *Aipicture 2.2* sur le CD-ROM n°2, dans « \HARD\ SHAREWARES\AIPICT22 ».

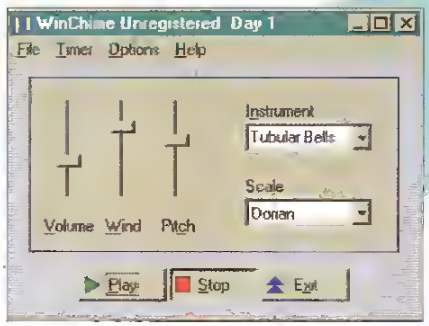
Vive les cloches !

WinChime

VOUS travaillez dans un environnement bruyant et/ou stressant. Décontractez-vous avec le chant envoûtant des cloches tubulaires bercées par le vent, et générées par *WinChime*. En effet, ce logiciel *shareware* crée aléatoirement de la musique et fonctionne en utilisant le synthétiseur MIDI de votre carte son. Les mélodies ainsi créées devraient vous détendre en réduisant les bruits de fond, notamment quand vous travaillez au milieu d'une multitude de personnes qui s'agitent autour de vous.

Le programme est prévu pour enchaîner aléatoirement des notes selon certaines règles harmoniques sur lesquelles on peut agir au travers de l'interface. Réglage du volume, de la force du vent, du type de son, etc. Vous pouvez sauvegarder une kyrielle de configurations sonores pour changer le type de musique que vous désirez entendre selon votre humeur. *WinChime* propose également d'enregistrer un morceau aléatoire de musique, au format MIDI, afin de le réutiliser plus tard, sur une page Web par exemple. ■

- Utilisation : générateur de fond sonore.
- Langue : anglaise
- Genre : *shareware*
- Prix : 14,5 $ pour la version complète.
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *WinChime* sur le CD-ROM n°2, dans « \HARD\ SHAREWARES\WCHIME24 »



Deux abonnés sur trois choisissent Club-Internet en suivant le conseil d'un ami*

Alors, comparez !

■ seulement 77 francs** par mois, temps de connexion illimité.

■ support technique gratuit** disponible 7 jours sur 7, de 12 h à 21 h.

■ un espace gratuit de 10 Mo pour héberger votre page personnelle.

Avec Club-Internet, vous avez accès à tout l'Internet :

■ pour tout trouver, en quelques clics, à partir de la page d'accueil,

■ pour vous informer et vous divertir,

■ pour faire vos courses sur le Web, 365 jours par an, 24 h/24 !

Alors essayez gratuitement** Club-Internet pendant 1 mois.

Pour une connexion facile et rapide : rejoignez Club-Internet à l'aide du CD-ROM joint dans ce magazine.

■ Mode d'emploi Windows :

– Insérez le CD-ROM dans votre lecteur, lancez l'application "INSTALL.EXE".

– Suivez les instructions.

Note : si vous utilisez Windows 95, l'application "INSTALL.EXE" sera lancée automatiquement dès l'insertion du CD-ROM dans le lecteur.

Club-Internet
Service clientèle : 01 55 45 46 47
11, rue de Cambrai 75927 Paris Cedex 19
www.club-internet.fr
N° d'identification : B63E0010000001C

*étude Motivaction nov 97
**hors coût téléphonique

Offre d'essai : 1 mois GRATUIT* en connexion illimitée

INFONIE
L'Internet + ...

Ouvrez-vous les portes d'un autre monde : Accès national à 56 000 bps, rapidité de connexion grâce à la norme V90 ; 10 adresses e-mail ; 15 Mo d'hébergement gratuit pour créer votre site Web ; plus de 40 jeux pour jouer en solo ou en réseau... à bientôt sur INFONIE !

Besoin d'aide ou d'informations, appelez maintenant au 0 803 825 825 (1,09 francs la minute).

*Hors coût de télécommunication. En tarification locale partout en France métropolitaine.

sans chèque ni CB

3617

FULLPLAY

eux
ducatifs
ilitaires
ultimédia
ncyclopédies
usique
raphisme
onsoles
ardware

Plus de 80 titres isponibles

Jeux :
Of Empires, Resident Evil, Fallout, ok, Red Baron 2, Tomb Raider 2, nic, Starcraft, Red Line Racer, Zero ne, Incoming, Blade Runner, Prost Grand Prix, Caesar 2, Atlantis...

Culture :
our Eiffel, Londres, Dossier OVNI, Bouddhisme, Larousse Multimédia cyclopédie, , Molière, La Mytholo- Antique, Le Monde de la mer...

Eveil, Educatifs :
4 0, L'Odyssée de Morgan, Corps main en 3D, E=M6, La Ponthère Rose, La Ville Enchantée...

Hardware :
arte vidéo ATI XPERT@WORK, teur CD Pionner 32x, Disque Dur Go UDMA, Iomega Zip Externe, dem USR 56K, Claviers, Mémoires, Cartes son...

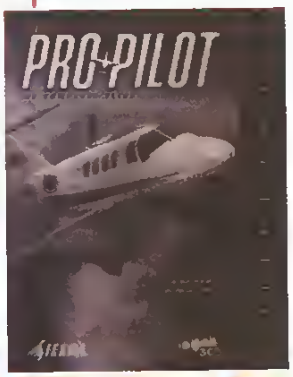
aussi : logiciels MAC, cartouches et CD Station, Saturn, Nintendo 64, Gameboy...

INFORMATIONS
COMMANDES
SERVICE 48 heures

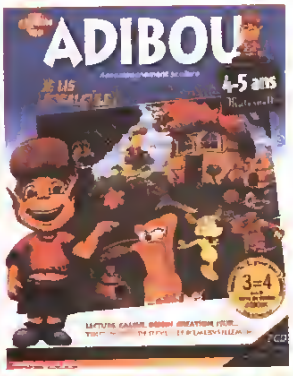
NOUVEAUTES chaque semaine

MYTH

AU COEUR DES PLANETES



PRO PILOT



ADIBOU 2

LE PETIT PRINCE

LE CIRQUE MAGIQUE

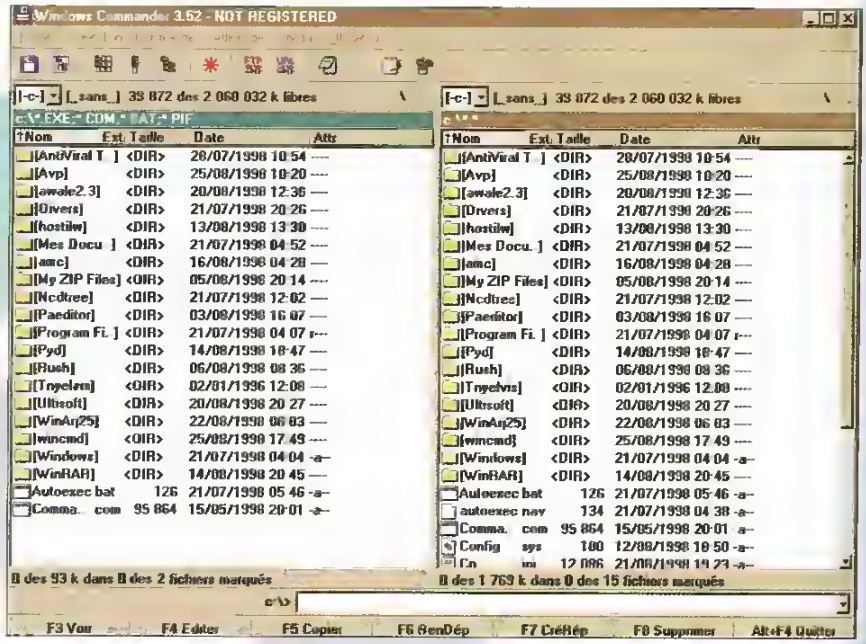
Pas d'argent à envoyer ni de numéro de carte bancaire à laisser

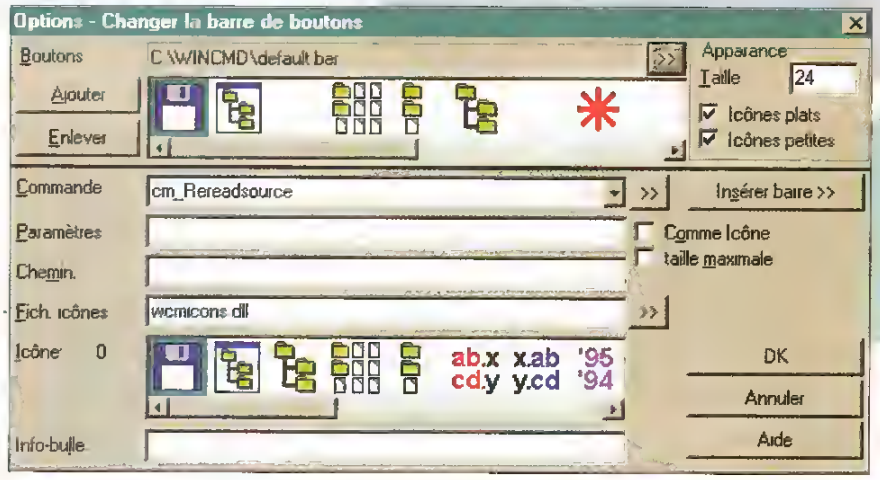
Plus fort que l'Explorateur

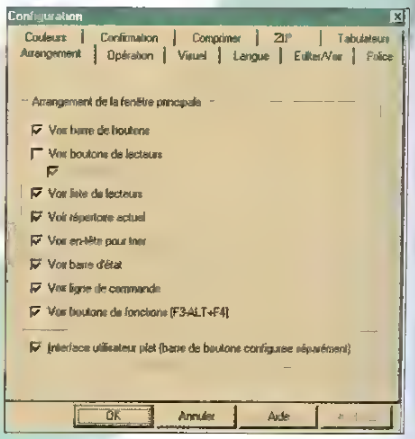
WINDOWS COMMANDER est un gestionnaire de fichiers destiné à remplacer l'*Explorateur* de Windows 95. Distribué en *shareware*, ce programme n'est pas un nouveau venu sur le marché. Les plus anciens d'entre nous se souviendront avec émotion de la version DOS, qui, aujourd'hui encore, continue de rendre quelques services. Évidemment, ce n'est qu'après avoir subi un bon *lifting* qu'il est de retour pour notre plus grand confort.

Son point fort consiste à combler les nombreuses lacunes de l'*Explorateur*. On notera une bonne intégration d'outils divers (tel un client FTP) grâce auxquels la gestion des fichiers se trouve accélérée et simplifiée. Ainsi, contrairement à l'*Explorateur*, *Windows Commander* permet de comparer deux dossiers sur une même fenêtre, placés côte à côte, ce qui facilite grandement les opérations de déplacement de fichiers entre deux dossiers ou d'un disque à un autre. Cela peut paraître anodin mais le temps gagné est appréciable et le risque de mauvaises manipulations s'en trouve réduit.

Windows Commander supporte les formats des principaux logiciels d'archivages comme les .ZIP, .ARJ et autres fichiers .CAB. L'option de recherche est très complète, elle fonctionne aussi bien sur le ou les disque(s) que dans les archives. Certes, au premier abord, l'interface est un peu déroutante. Mais il ne faut pas s'y tromper, l'usage est plus simple qu'il n'y paraît. Dans le haut de la fenêtre du logiciel se trouve une puissante barre d'outils totalement paramétrable. Elle est séparée en deux parties. Au-dessus, on accède aux différentes options. En dessous, on navigue sur les lecteurs de disquettes, les disques durs ou le réseau. Car *Windows Commander* supporte sans le moindre problème les lecteurs réseaux, à partir du moment où ils sont reconnus par Windows. Dans le bas de la fenêtre se situent des raccourcis accessibles par les touches de fonction du clavier. Ces derniers rappelleront de bons souvenirs aux nostalgiques. Grâce à eux, vous pouvez très rapidement visualiser, éditer, copier, effacer ou créer un répertoire. *Windows Commander* est donc un logiciel très complet. Son usage le rend rapidement indispensable et son prix se révèle abordable, compte tenu des services rendus. ■







■ Utilisation : gestionnaire de fichiers.
■ Langue : anglaise.
■ Genre : *shareware*.
■ Prix : 32 $ pour la version complète.
■ Sur le CD-ROM : vous trouverez *Windows Commander* sur le CD-ROM n°2, dans « \HARD\ SHAREWARES\WC32V352 ».

P C

Motocross Madness . Heart of Darkness . Final Fantasy VII of Light & Darkness Team Apache . X Commander Interceptor M.A.X. 2 . Army Men . Football Manager 98 . Hexplore . Unreal Black Dahlia . Civil War Nightmare Creatures . Generals 2 M1 Tank Platoon Coupe du Monde 98 Forsaken . Gadget Redline Racer . Ubik Starcraft . Dark Omen . Lords of Magic Riven . F/A-18-Korea . Wing Commander Prophecy . Fallout . etc

PLAYSTATION

The Adventure of Alundra . Colin Mc Rae Rally . Dead or Alive V-Ball-Beach Volley Heroes . International Rally Championship Heart of Darkness . Adidas Power Soccer 98 . Cardinal Syn Total NBA 98 . Monopoly . Coupe du Monde 98 . Gran Turismo Riven . NBA Pro 98 . Pitfall 3D . Resident Evil 2 . Diablo . Chill . Powerboat Racing . Need For Speed III . Tomb Raider 2. etc

RUBRIQUE HARDWARE + - MAC +++ NINTENDO 64

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3617 BCD

Le Meilleur Chemin

Composez 3617 BCD sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*

Best Way to CD

Les sharewares Internet du mois

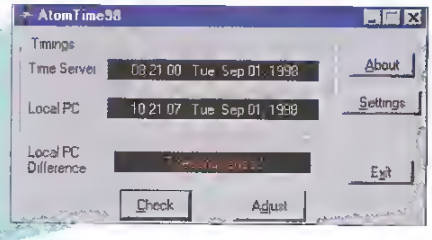
Par Julien Villeret

Synchronisez vos montres

AtomTime 98

CE mois-ci, nous vous présentons deux applications dont le nom se termine par « 98 ». Pas d'inquiétude, elles tournent aussi sous « 95 ». Faut pas être stressé comme ça dans la vie... *AtomTime* est donc une toute petite application super top pratique, qui permet de mettre à l'heure l'horloge de votre PC en la synchronisant avec une des horloges atomiques (et donc super précises) présentes dans le monde. Comment faire ? Rien de plus simple...

Après avoir chargé *AtomTime*, il suffit de cliquer sur « Check ». Au bout de quelques instants s'affiche la différence entre l'horloge interne et celle d'un centre de recherche quelconque : un clic sur « Adjust » et c'est réglé ! Par ailleurs, ne vous inquiétez pas pour les fuseaux horaires, le bouzin est assez intelligent pour ne s'occuper que des minutes et des secondes, qui restent invariables. Enfin, pour les heureux possesseurs d'une connexion permanente, *AtomTime 98* peut fonctionner en tâche de fond et remplir son office à intervalles réguliers. Un joli petit programme, quoi. ■

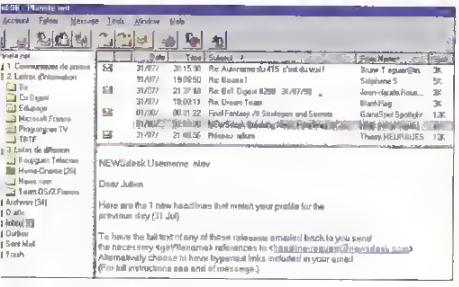


- Utilisation la précision nucléaire au service du PC
- Langue anglaise.
- Genre *shareware*
- Prix 5 $ pour la version complète
- Sur le CD ROM vous trouverez *AtomTime 98* sur le CD-ROM n°2, dans « INTERNET\ATOMTIME 98 ».

May the force be with you

PMMail 98

DES clients *e-mail*, il y en a une quantité phénoménale sur le marché. Rien qu'avec les navigateurs comme *Netscape* et *Explorer* sont fournis des outils plutôt corrects et qui remplissent parfaitement leur rôle auprès des débutants. Pourtant, les utilisateurs vraiment avancés cherchent toujours la petite bête : des filtres véritablement performants, des options de paramétrage, des pages-code de langue, et autres spécificités peuvent devenir rapidement indispensables quand on reçoit des dizaines, voire des centaines de *mails* par jour. Si tel est votre cas, vous pouvez adopter sur le champ *PMMail*. Issu du monde OS/2, ce *shareware* à tout pour séduire. Outre son interface très claire, il propose des fonctions de gestion absolument démentielles. Ainsi, pour créer vos filtres, il est possible d'utiliser un véritable « métalangage » de programmation qui peut répondre à absolument tous les désirs. La gestion du carnet d'adresses est prodigieusement complète, tandis que l'éditeur de messages n'a rien à envier aux meilleurs texteurs du marché. Quand vous saurez qu'absolument tout est configurable, vous comprendrez combien il est difficile de résister à son charme. Les auteurs ont d'ailleurs pensé à tout : il est capable de migrer automatiquement les dossiers, messages et autres carnets d'adresses de n'importe quel client répandu tel *Outlook, Outlook Express, Netscape Messenger, Eudora, and Co.* ■



- Utilisation gérer ses *e-mails*.
- Langue anglaise.
- Genre *shareware*
- Prix 40 $ pour la version complète
- Sur le CD ROM vous trouverez *PMMail 98* sur le CD-ROM n°2, dans « INTERNET\ PPMAIL98 ».

BEST OF INTERNET

Dans cette rubrique, tous les mois, vous retrouverez les meilleurs utilitaires pour tirer parti des possibilités d'Internet.

mIRC 32

Un programme pour communiquer en direct sur le Net, genre Minitel, mais en mieux.

Pegasus Mail

Cet utilitaire permet d'envoyer et de recevoir des *e-mails*. L'installation est automatique. À un moment donné, l'installation demandera le répertoire où seront stockées les données. Indiquez-lui un nom de lecteur et un répertoire (dossier).

CuteFTP

Sous Windows 95. Un utilitaire pour se connecter aux sites FTP. L'installation est automatique. À un moment donné, l'installation demandera votre adresse *e-mail*.

Forte Free Agent

Sous Windows 95. Il ne restait plus qu'un utilitaire pour se connecter aux *news group*. L'installation est automatique. À la fin, vous devrez renseigner le logiciel sur votre adresse IP, etc.

Brainstorming

POUR faire évoluer votre magazine préféré comme vous le souhaitez, il nous faut connaître vos desiderata. On a bien essayé avec Laurent de recevoir individuellement tous les lecteurs mais après le troisième, le fils de la concierge en l'occurrence, nous nous sommes rendus compte que c'était peut-être un peu long. Certes il y a ceux qui écrivent mais souvent cela donne un truc du genre : « j'aimerais bien que vous nous parliez des éléphants roses dans ***PC FUN*** ». La seule solution, c'est donc le sondage et comme on est un magazine 'achement mode et super *high-tech*, c'est sur le CD-ROM que ça se passe.

DANS l'interface, cliquez sur « Sondage » et on vous explique tout. Pour vous faire oublier d'y avoir consacré du temps, il y a même tout plein de lots à gagner. Alors si vous avez un peu de temps et que vous voulez nous faire progresser, participez au sondage. Merci !

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63
0,21 FTTC/Min

Vous voulez **VENDRE, ACHETER, ECHANGER,** du matériel des logiciels, des livres, des accessoires...

Bon pour une annonce gratuite dans le magazine de petites annonces OKAZ

Nom : ..... Prénom : .....
Age : ..... Profession : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....
Tél. : ..... Signature (des parents pour les mineurs) :

❒ ACHATS ❒ ECHANGES ❒ VENTES ❒ RECHERCHES

❒ CONSOLES
- ❒ NINTENDO
- ❒ SEGA
- ❒ SONY
- ❒ FANZINES
- ❒ CONTACTS
- ❒ DIVERS

❒ ORDINATEURS
- ❒ PC & COMPATIBLES
- ❒ PÉRIPHÉRIQUES
- ❒ COMMODORE
- ❒ APPLE
- ❒ ATARI
- ❒ DIVERS

❒ JAPANIMATION
- ❒ MANGAS
- ❒ VIDEO
- ❒ MUSIQUE
- ❒ GOODIES

❒ IMAGE & SON
- ❒ MATÉRIEL
- ❒ LD/K7/DVD
- ❒ DIVERS
- ❒ TÉLÉPHONES

❒ TELECOMS
- ❒ FAX
- ❒ DIVERS

❒ DIVERS
- ❒ BD
- ❒ LIVRES
- ❒ PHOTO
- ❒ RECONTRES
- ❒ SERVICE / EMPLOI
- ❒ MUSIQUE
- ❒ TRADING-CARDS
- ❒ AUTRES

TEXTE DE L'ANNONCE :

Okaz-Service Petites Annonces 5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil cedex

Shop Voyages N°1

20 destinations au crible...

96 offres de prix promotionnelles !

Pour partir plus souvent !

18F seulement !

Par Didier Gourcy

La création 3D simple... mais rapide

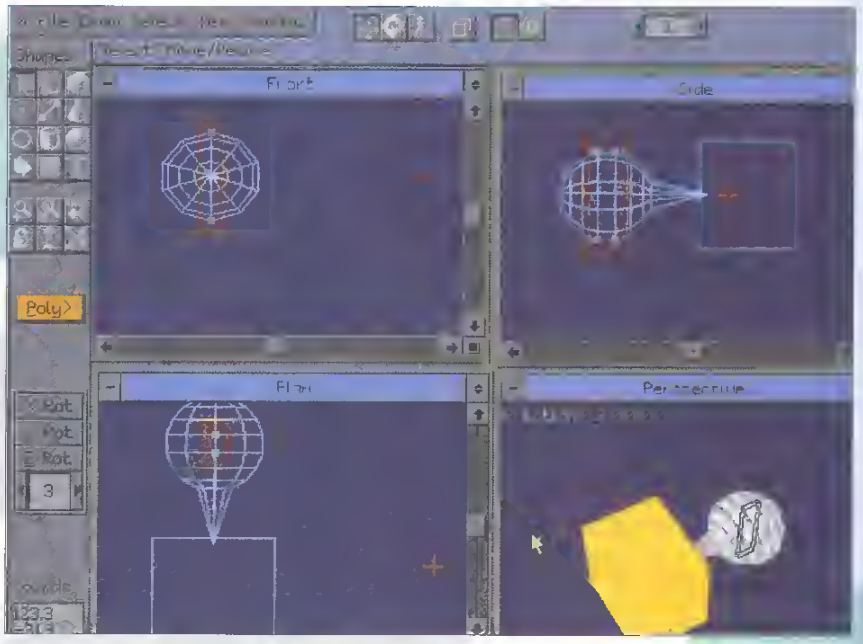
Clayworks 2.45

POUR ceux qui débutent ou qui souhaitent s'initier en douceur à la réalisation de scènes 3D, la relative lenteur liée à cet environnement est parfois facteur de « remise à plus tard ». Comme on ne peut guère toujours prendre le dernier modèle de PC, il reste à essayer de trouver des outils plus rapides. À ce titre, voici *Clayworks 2.45* qui permet de s'initier en douceur et sans avoir à tenir compte des problèmes de vitesse.

Clayworks est un logiciel (encore *freeware*) de modélisation 3D à la fois simple et efficace à découvrir. Fonctionnant sous DOS, le programme offre au départ une interface conventionnelle à quatre fenêtres dont l'une est réservée à l'affichage 3D. Reste que l'utilisateur peut très bien décider de n'en utiliser qu'une ou deux. Apte à créer des scènes exploitables par des logiciels tels *P.O.V.*, voire *3D Studio*, *Clayworks* ravira les débutants par sa grande vitesse d'exécution, même sur des « petites » configurations de type Pentium 90. Efficace et même étonnant dans certains domaines, le logiciel n'est toutefois qu'un programme aux possibilités créatrices limitées.

Du côté des points négatifs, les fonctions booléennes ne sont hélas pas véritablement au rendez-vous. Mais il possède les primitives de bases indispensables à la conception de scènes moyennes, comprenez sphères, cylindres, pyramides et autres cubes. La gestion des polices n'est pas non plus d'une efficacité redoutable et il n'est guère question d'envisager l'accès au format *true type*. En matière de création d'objets, *Clayworks* autorise aussi la réalisation de surfaces pleines et/ou ouvertes depuis de simples tracés. La grille magnétique peut alors s'avérer d'un grand secours. Le logiciel gère également les créations d'objets par rotation autour d'un axe. Toutefois, l'un des points forts du programme, en plus de la vitesse d'exécution, réside dans le fait que toute surface ou objet créé est représenté sous forme triangulée. Cette possibilité permet la manipulation d'un objet depuis sa totalité jusqu'à l'une de ses faces.

Le travail sur les objets (déplacement, étirement, rotation) s'effectue entièrement à la souris avec, selon le cas, l'apport éventuel des touches «Shift» et/ou «Ctrl». Un clic gauche dans l'une des fenêtres place une croix qui matérialise le centre de la scène.



Par la suite, les rotations des différents objets s'effectuent autour de ce point précis. Il convient donc de rester vigilant sur la place de ce dernier si l'on ne souhaite pas retrouver certains de ses objets en orbite !

Dans la fenêtre de vue 3D, l'aperçu est modifiable. Concrètement, il varie du mode Filaire au mode Ombré en passant par le mode Affichage point, Faces cachées, etc. Il est également possible, en accédant à la fonction « Poly », d'attribuer des couleurs aux différents objets. *Clayworks* offre donc une solution, certes basique, mais très rapide de création et de « rendu » de scène 3D. Enfin, l'export et le calcul de scènes sous *P.O.V.* s'effectuent sans problème et la lumière est prise en considération. ■

- Utilisation : logiciel de rendu et modélisation.
- Langue : anglaise.
- Genre : *freeware*.
- Sur le CD ROM : vous trouverez *Clayworks 2.45* sur le CD-ROM n°2, dans "CREATION\CLAY245\CLAY.EXE"

V.varm

Cette démo de *V.varm* rappellera aux mordus de techno les joies du son vintage. Cette démo est limitée à une utilisation de quinze minutes consécutives. Dès l'ouverture du programme, vérifiez votre configuration MIDI en cliquant sur l'icône en forme de prise Din. Puis, cliquez sur un bouton « Edit » d'une des quatre machines virtuelles. Reste à charger un pattern. Cliquez sur « OK » et une fois revenu à l'écran principal, cliquez sur « Play ». Enfin, vous pouvez jouer avec les effets en temps réel et bien sûr mixer sur les trois autres machines.

Rebirth 2.0

La démo de la dernière version n'étant pas encore disponibles au moment où nous bouclons ce numéro, il nous semble néanmoins utile de vous faire connaître la, déjà, excellente version 1.5. Nous diffuserons la démo de la version 2 dans un prochain numéro. La démo quitte automatiquement après 30 minutes et la sauvegarde est désactivée. Un excellent manuel est fourni au format Acrobat. Le plus simple est donc de lancer « Rebirth getting started » pour se familiariser avec le programme. Mais si vous ne voulez pas vous prendre la tête avec un manuel, chargez la démo, cliquez sur « Play » et jouez avec la banque de patterns. Vous comprendrez vite pourquoi les machines de Roland émulées ici sont légendaires.

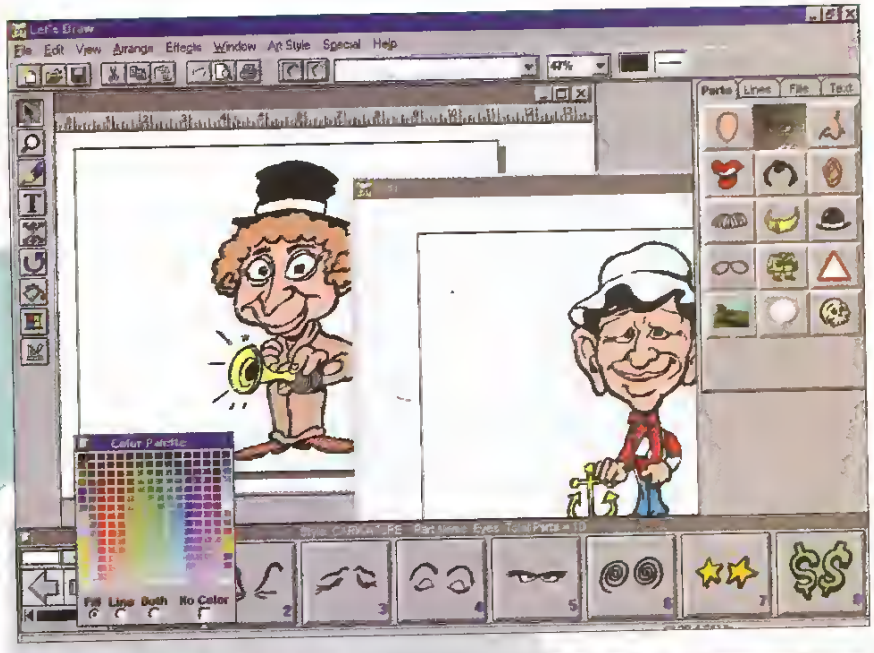
Portraits-robots

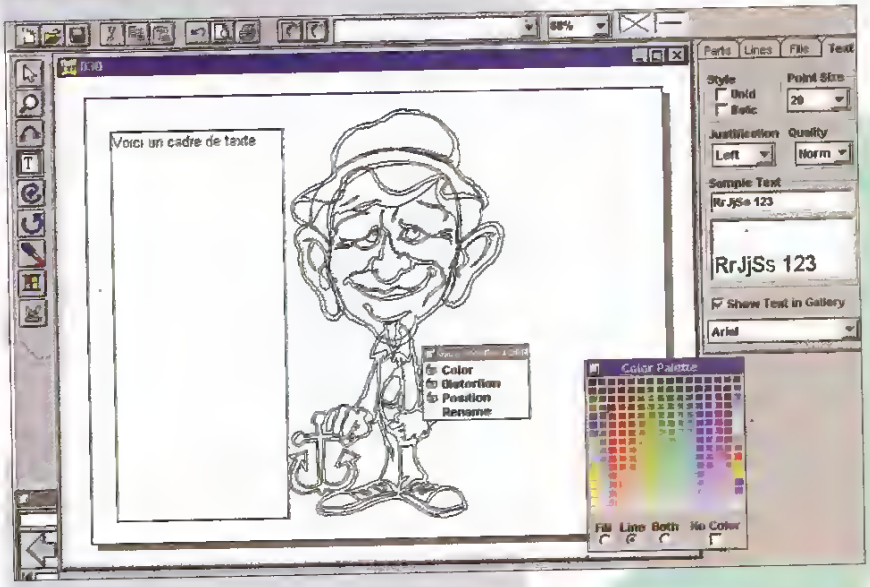
ALORS là franchement, voilà un outil amusant ! Bien conçu, ce logiciel permet de réaliser des caricatures de personnages à partir de données vectorielles. Simple et ludique, *Let's Draw* peut s'avérer être le genre de programme qu'on essaye par curiosité et sur lequel on reste ensuite accroché pendant des heures. Organisé au travers d'une interface qui n'est pas sans rappeler celle d'un *CorelDRAW !*, le programme s'articule depuis une fenêtre principale autour de laquelle gravitent différents outils et modules.

D'une simplicité extrême, la réalisation d'une caricature s'effectue par clic sur les éléments (oreilles, bouche, nez...), présents dans une bibliothèque, vers un visage préalablement choisi. Un outil de tracé vectoriel permettra, si le choix des visages proposés ne convient pas, d'en dessiner un nouveau. C'est aussi simple que cela ! De plus, chemin faisant, le dessinateur est libre de choisir un style de contour parmi huit (solide, pointillé, craie, marqueur, etc). Dans le cas d'un visage représenté par une forme fermée, il lui est ensuite possible de le remplir par une couleur ou un motif. Dans le cas d'une couleur, son application s'étend aussi bien sur le contour de la forme, sur son intérieur ou sur les deux.

Et n'allez pas croire que les limites du programme sont atteintes dès que le visage est constitué ! On peut même considérer que ce n'est là qu'un début. Ainsi, dès la caricature en place, l'emploi d'outils « Effets » permet de tourner, tordre, étirer, lisser, tortiller... tout ou partie de ces différents composants. En outre, le programme autorise le travail sur deux calques, ce qui limite les risques d'erreur. Dès qu'une fonction est choisie, un pointeur la symbolisant apparaît en lieu et place du pointeur souris. Un clic sur le bouton droit permet alors d'appliquer l'effet sur la droite (par exemple une rotation). Tandis qu'un clic bouton gauche l'appliquera bien entendu sur la gauche. L'import des fichiers *bitmap* est accessible avec, au passage, une transformation simili-vectorielle. Un clic droit sur les images *bitmap* ouvre un menu assez sommaire qui affiche des options de blocage/déblocage des couleurs, ainsi que des effets et du positionnement.

La gestion du texte n'est pas oubliée dans *Let's Draw* et elle s'avère même assez complète. En effet, le programme ne se limite pas à la saisie puis à l'affichage d'une banale ligne de texte, mais, *via* l'ouverture d'un cadre, permet des saisies équivalentes à celles des petits logiciels de PAO. En ce qui concerne les polices, *Let's Draw* fonctionne à base de *true type*. Bien entendu, on trouvera aussi les habituelles fonctions de taille et de style. Les touches de fonctions sont redéfinissables et les impressions s'effectuent à partir de modèles standard ou personnalisés. ■





- Utilisation : création de caricatures vectorielles.
- Langue : anglaise.
- Genre : *shareware*.
- Prix : non communiqué.
- Sur le CD-ROM : vous trouverez *Let's Draw 1.1* sur le CD-ROM n°2, dans "CREATION\ID_DEMO\ID_DEMO.EXE".

Sources

Voilà le grand retour de la programmation, avec près de 25 Mo de sources ce mois-ci. Elles couvrent les aspects les plus divers, des CGI scripts à la 3D en passant par l'étude de langages, le HTML et j'en oublie beaucoup. Florent Ramière vous propose cette sélection, le tout au format HTML. Il vous suffit d'aller dans le répertoire "\SOURCES" et de charger "INDEX.HTM" dans n'importe quel navigateur Internet pour accéder à un menu détaillé de toutes les sources présentes sur le CD-ROM. Nous tenons à remercier les auteurs de tous ces sites, qui nous permettent de vous faire profiter de leur expérience.

Les Créations des lecteurs

Les images et les animations

Vous pouvez accéder aux créations graphiques envoyées par les lecteurs dans le répertoire « \LECTEURS\IMAGES » en lançant le *viewer ACDsee* qui vous permettra de profiter de toutes ces images. Il vous suffit alors de vous déplacer dans les différents sous-répertoires avec les touches fléchées et de voir une image en plein écran en appuyant sur « Entrée ». Il est préférable de configurer votre affichage en 800 x 600 24 bits si possible.

Jean-Michel Dupuis

- 6 images 3D de Jean-Michel Dupuis : « \DUPUIS ».
- 8 images 3D d'Alexis Flamand : « \FLAMAND ».
- 17 images et 1 animation 3D d'Etienne Fraisse : « \FRAISSE ».
- 19 images 3D de Hervé Martin : « \MARTIN ».
- 6 images 3D de Stéphane Ramauyo : « \RAMAUYO ».

Les programmes sous Windows 3.x

Lancez les fichiers spécifiés depuis le Gestionnaire de fichiers de Windows. Le chemin : « \LECTEURS\WIN ».

- *SicAudio* de René Nicolini : « \SICAUDIO\INSTALLE.EXE ».
- *Winapp* de Stéphane Lobrutto : « \WINAPP\INSTALL.EXE ».
- *Brain'n Bells* de X-Triad : « \BNBELLS\BNB.EXE ».
- *Chronotel* de Lionel Fumery : « \CHRONOTEL\CHRONOTEL.EXE ».

Les programmes sous DOS

Tous ces programmes fonctionnent sous DOS. Ne les lancez donc jamais depuis Windows. En général, lisez les fichiers .TXT ou .DOC pour avoir des instructions sur leur fonctionnement. Vous pouvez utiliser pour cela la commande « EDIT » du DOS (par exemple, « EDIT EXEMPLE.TXT). Vous pourrez les trouver dans « \LECTEURS\ DOS ».

- *Alien Pursuit* de Jocelyn Nino : « \ALIEN\INSTALL.BAT ».

Suite à notre article « Mais que fait la police ? » du mois dernier, nous avons reçu ce droit de réponse.

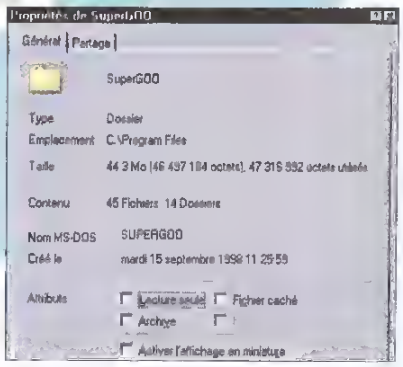
SuperCracker pour SuperGoo, il est SuperPassé à côté !
Nous, chez MetaCreations, on veut bien admettre que l'on puisse critiquer des logiciels sans se prendre au sérieux. Mais là, on a beau s'appeler Stéphane « Cracker » Belin, « la limite est atteinte » comme il le dit lui-même. Dans le dernier numéro de **PC FUN**, *il a bien essayé de faire un article SupeRigolo sur SuperGoo, et d'ajouter des qualificatifs comme « super grotesque » ou « super nul », mais il aurait mieux fait de SuperTester le produit.*
Par exemple, quand il dit que « les affreux boutons colorés couvrent la moitié de l'image », c'est qu'il n'a même pas tenté d'appliquer un effet. Il aurait vu que les affreux boutons disparaissent dès qu'on peint sur l'image.
Quand « l'interface regorge d'effets spéciaux inutiles », c'est qu'il n'a pas lu le manuel, et qu'il n'a pas vu qu'on pouvait régler tout cela. Mais c'est vrai que le manuel est difficile à lire, il fait bien 10 pages !
Par contre, c'est vrai que dans SuperGoo, on peut déformer et composer d'abominables visages. Mais pas seulement ceux qui sont proposés ! Non ! SuperGoo est fait pour importer des images d'appareils photo numériques et des scanners (puisqu'on ouvre neuf formats de fichiers) ; importer votre visage, ou celui de ceux que vous aimez, ou que vous détestez... Pas pour jouer bêtement avec ce qui vous est proposé. Et puis en plus, on est désolé, mais dans la « bibliothèque d'images sans intérêt » qu'on livre avec SuperGoo, on n'a pas eu le temps d'y intégrer les 500 000 utilisateurs de Goo!
C'est dommage qu'il n'ait pas parlé des réglages de résolution, de la gestion des polices de caractères, du nombre illimité de frames pour fabriquer vos films, de la possibilité d'import de tous les accessoires que vous voulez dans la chambre de fusion, des fonctions d'annulation d'effet, des nouvelles possibilités de zoom sur l'image. Mais bon, de toute manière, selon Stéphane, « c'est super nul et ça fait vomir son chien ». Il avait peut-être avalé une saloperie avant d'écrire l'article (le chien bien sûr !)
Ah, on oubliait. C'est pas 50 Mo que ça prend en installation standard, c'est 25. Ça coûte pas 350 francs mais 300. C'est dommage, les rares infos données sont fausses.
Ah, vraiment, Stéphane « Cracker » Belin, vous disiez qu'il y a des jours où vous aimeriez faire un autre métier.. Nous, chez MetaCreations, on est vraiment heureux de faire le nôtre : développer des technologies innovantes pour les professionnels de l'image, et en faire des logiciels pas chers, créatifs et amusants. Et il semblerait que les centaines de milliers d'utilisateurs de nos produits soient d'accord avec nous.
Alors que vous n'ayez pas aimé SuperGoo, c'est votre droit, mais nous voulions faire remarquer à vos lecteurs que vous n'aviez pas SuperTesté le produit, et que vous étiez SuperPassé à côté !
Au fait, pour votre chien, un conseil, faites de longues promenades avec lui, ça détend et ça rend moins aigri !

L'équipe de MetaCreations

Bien sûr, le ton de l'article peut ne pas plaire. . Néanmoins sur le fond :

- Les boutons colorés couvrent une grande portion de l'image, comme en témoigne la capture d'écran réalisée pour l'article. Et s'ils disparaissent effectivement lorsque vous appliquez un effet, ils réapparaissent immédiatement après.
- À aucun moment dans l'article n'est mentionné le fait que l'on ne puisse travailler que sur la banque d'images.
- Effectivement, nous sommes passés sur certaines fonctions, comme le zoom, l'annulation, ou la gestion du texte, qui sont communes et indispensables à tout logiciel de création graphique qui se respecte.
- Le prix de 350 francs nous a été communiqué par le service de presse de MetaCreations, alors que le logiciel n'était pas encore commercialisé.
- Enfin, le programme ne fait pas 25 Mo en installation standard, mais très précisément 44,3 Mo, comme en témoigne cette capture des propriétés du répertoire de *SuperGOO* après installation. D'ailleurs, sur le site d'Apacabar, le distributeur officiel de MetaCreations (www.apacabar.fr), il est réclamé 40 Mo d'espace disque pour l'installation.

La rédaction



Les Demos

LE répertoire regroupant les *demos* est particulièrement monstrueux ce mois-ci. À tel point que nous avons dû faire une sélection pour ne vous proposer que l'essentiel, à savoir les productions arrivées en tête dans les différentes *parties*. Au total, pas moins de 85 Mo compressés, qui devraient vous tenir éveillé pendant un bon moment.

Lancez uniquement les *demos* sous DOS. Si vous avez des problèmes, essayez d'enlever le maximum de programmes résidents et *drivers* de la mémoire conventionnelle. Au démarrage du DOS, une pression sur la touche « F8 » vous permet d'éliminer une à une les lignes de commande des fichiers de démarrage. Ne laissez que le strict minimum ! Toutes les *demos* sont réunies dans « \DEMO ».

- On commence avec l'Assembly 98 qui a été loin de tenir toutes ses promesses. Mais on vous engage quand même à vous faire votre opinion en allant fureter par là : « \ASM98\ ».
- Au contraire, la *party* hollandaise Bizarre a été plus qu'intéressante, et vous devriez aller faire un tour dans le répertoire qui lui est consacré, ne serait-ce que pour voir la *demo Control* de Green : « \BIZARRE98\ ».
- Tiens, si vous voulez en savoir plus sur le CD-ROM *Dreams 2*, d'Imphobia, allez voir dans « \DREAMS2\ ».
- On connaît le niveau des Polonais en matière de *demos*, et la Gravity 98 ne déroge pas à la règle. Beaucoup de productions de qualité, rangées dans « \GRAVITY98\ ».
- L'autre *player* de qualité, avec *Winamp*, nommé *kjofol*, se trouve, en version 0.32, dans « \KJOFOL\ ».
- La version 1.38 de *ModPlug Player*, le *player* de modules sous Windows, est dans « \MPP\ ».
- La seule *demo* de Jinrishka à ce jour est dans « \NIKKI\ ».
- Il y avait longtemps que l'on n'avait plus entendu parler de *Cubic Player*, maintenant baptisé *Open Cubic Player*, que vous retrouverez avec joie dans « \OPENCP\ ».
- Pour tout savoir sur la première édition de la Rts98, il faut aller à cet endroit : « \RTS98\ ».
- Et on termine en beauté avec l'incontournable *player* de MP3, *Winamp*, ici même : « \WINAMP\ ».

WSKA

Logiciels

MAGIQUE

Créez et modifiez vos images

Paint Shop Pro

Nouvelle versi

EuroFonter 1.0

Polices Euro PC

Bon de commande

Paint Shop Pro 5 899F ❑ Polices Euro PC 24
EuroFonter 1.0 299F ❑ Total* TTC ...

Editions WSKA
Tel : 03.87.31.05.57 / Fax : 03.87.32.37.75
http://www.wska.com

VISITEZ NOTRE SITE WEB ...

www.love 24 24.com

Des vidéos HOT 24/24

+ de 5000 photos NUMÉRIQUES

Dialogues LIVE !

© AB - CONVERSATIONS RÉSERVEES AUX ADULTES - 3668+3669 : 2,23 F/mn • 00 : 9,74 F/mn • 3615 : 1,29 F/mn

UNIQUE !

Découvrez pour la 1ère fois en France la

VIDEO LIVE

- 24H/24, 7J/7, ce service est accessible de tout ordinateur PC équipé d'un modem.
- Des tête-à-têtes en direct et en toute discrétion pour 9,77 F/mn maxi. !
- Le mode de règlement est sûr et discret ; Vous serez prélevé directement sur votre facture de téléphone.
- Vous choisissez votre interlocutrice selon vos affinités.
- La Vidéo Live est un service en langue française.

Grâce au kit de connexion disponible sur le CD Rom de ce magazine, vous pouvez accéder directement au service en tapant simplement :

www.striptease.com

Service réservé aux adultes

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

POUR ACHETER encore plus malin !

TOUJOURS PLUS

D'ACTUALITÉS

DE PROMOTIONS

DE DOSSIERS

DE REPÈRES

DE RÉGIONS

20 F seulement !

L'INDISPENSABLE !

DERNIÈRE OFFRE AVANT AUGMENTATION

PC FUN POUR 26F LE NUMÉRO

RAISONNEZ MALIN

ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI !

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :
PC FUN – Service Abonnement
55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (11 numéros) **289 F** (étranger & Dom-Tom 418 F)

☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre

☐ Carte bancaire : ⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵ Exp. : .../..

Adresse de réception de l'abonnement :

F043B

❑ M. ❑ Mme

Nom :.....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....Ville :.....

Pays : .....Tél. :.....

Date :.....Signature :

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit

3617 BESTWARE

Incroyabl
TOUS CI
CD
GRATUI

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...

AMATEUR 5000 PHOTOS
Retrouver 5000 photos d'amatrices, soumises et perverses. MAC & PC.

VIRTUAL DÉTECTIVE
Le meilleur des cédéroms interactifs de 1997 . MAC & PC.

STARS NUES 3
Vos plus grandes Stars françaises nues.

Le film X de PAMELA.
Decouvrez-la comme vous ne l'avez jamais vue.

COLLECTION PHOTOS STARS NUES

NOUVEAUTES...

Stars Nues 6

Stars Nues 4 : Top Models

Stars Nues 5 : T.V

Stars Nues 2 : Cinéma

Une nouvelle collection
HYPER HARD
de Mangas

PLAISIRS MANGAS 1

MANGAS GIRLS 1

FEMMES PERVERSES FEMMES PERVERSES

VIDEOS MPEG

F.P BONNES

F.P MARIEES

F.P MENAGERES

F.P SECRETAIRES

Une nouvelle collection
HYPER HARD
de vidéos MPEG

TOUS DERRIERE (MPEG)
Des vidéos de sodomie en qualite tele sur vos acrans d'ordinateur.

EXHIBITIONS (MPEG)
Retrouvez des femmes dans leur intimité dans une video de qualite TV.

INTERACTIFS INTERACTIFS INTERACTIFS

PLEASURE-CD N°3
Avec le jeu "virtual Party" et la pipe du mois de Coralie...VF Mac & PC

LEA MARTINI
Elle répondra a toutes vos questions et tous vos desirs...VF Mac & PC

ZARA WHITES
Incontournable, un jeu 100% interactif... VF Mac & PC

VOYEUR
cachez-vous et observez des femmes tel un paparazzi. VF Mac & PC

Une selection de cédérom 100%
INTERACTIFS
l'amour virtuel chez vous

BIG MELON(MPEG vidéo)
Des femmes avec d'enormes seins dans des films hyper hard.

BOUCHES PROFONDES
Video MPEG de qualite, une compilation de fellation inoubliable

BON DE COMMANDE

Cédéroms également disponibles sur le 3617 Bestware, il suffit de choisir et de laisser ses coordonnées.

Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 107 - 75961 PARIS CEDEX 20.

m.....Prénom.....

resse.....

.....Ville.....

lement à l'ordre de
X-MAG

Je certifie être majeur
Signature

Cheque (Etranger : Nous n'acceptons plus de chèque etranger au dessous de 200 F)
Carte Bancaire

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|/ exp _|_|_|_|/

E-MAIL : vpc-cyber-press@wanadoo.fr

Cochez les CD gratuits que vous désirez reçevoir. Vous ne payez que les frais d'expédition, soit 35 frs par CD.

INTERACTIFS
- ☐ Virtual Detective (interactif)
- ☐ Pleasure CD n°1 (interactif)
- ☐ Pleasure CD n°2 (interactif)
- ☐ Pleasure CD n°3 (interactif)
- ☐ Draghiba 3 jeux (interactif)
- ☐ Voyeur Extreme (interactif)
- ☐ Oh, my godet (interactif)
- ☐ Zara Whites (interactif)
- ☐ Lea Martini Interactive (interactif)
- ☐ Passport X à Budapest (interactif)

STARS
- ☐ La FilmX de Pamela (vidéo)
- ☐ Stars Nues Vol 1 (photos-PC)
- ☐ Stars Nues Vol.2 (photos-PC)
- ☐ Stars Nues Françaises (photos)-PC
- ☐ Stars Nues TV (photos-)-PC
- ☐ Stars Nues Top Models (photos)-PC
- ☐ Stars Nues Deloumes (photos)-PC

VIDEOS MPEG
- ☐ BIG MELON (vidéo MPEG)
- ☐ Bouches profondes (vidéo MPEG)
- ☐ EXHIBITIONS (vidéo MPEG)
- ☐ TOUS DERRIERE (vidéo MPEG)

PHOTOS X
- ☐ Amateurs 5000 photos! (photos X)
- ☐ Asian 1 (photos X)
- ☐ Asian 2 (photos X)
- ☐ Teeny Bondage 1 (photos X)
- ☐ Teeny Bondage 2 (photos X)
- ☐ Hard Extrême éjacs 1 (photos X)
- ☐ Hard Extreme éjacs 2 (photos X)
- ☐ Les avaleuses (photos X)
- ☐ F.P menagères (photos X)
- ☐ F.P étudiantes (photos X)-PC
- ☐ F.P bourgeoises (photos X)-PC
- ☐ F.P bonnes (photos X)-PC
- ☐ F.P secretaires (photos X)-PC
- ☐ F.P Mariees (photos X)-PC
- ☐ Perversions Ext 1 (photos X)-PC
- ☐ Perversions Extremes vol.2 (photos X)-PC
- ☐ Perversions Extrêmes vol.3 (photos X)-PC
- ☐ Perversions Extremes vol.4 (photos X)-PC

MANGAS X
- ☐ Shin Angel (vidéo Mangas X)
- ☐ L'Odyssee... (Vidéo Mangas X)
- ☐ Possessions... (Vidéo Mangas X)
- ☐ Godam (vidéo Mangas X)
- ☐ Esclaves... (Vidéo Mangas X)
- ☐ Plaisirs Mangas 1 (Vidéo Mangas X)
- ☐ Plaisirs Mangas 2 (Vidéo Mangas X)
- ☐ Mangas Girls 1 (Photos & Vidéo X)
- ☐ Mangas Girls 2 (Photos & Vidéo X)

CLASSIQUES
- ☐ Les filles d'Aldo Bergman (cla
- ☐ Les filles de Mike Ancher (cla

VIDEOS
- ☐ Quasimode (vidéo X)
- ☐ Star Trique (vidéo X)
- ☐ Cyrano (vidéo X)

VIE PRATI
- ☐ Gagnez au loto (vie prati

GAYS
- ☐ Gay Rom 1 (vidéo X)

Nombre de CD : ..... fois 39frs = ... frs

TOTAL GENERAL

Pour vos Jeux

Patches génériques

Vous trouverez les *patches* génériques dans le répertoire « PATCHES\GENE ».

■ **Commandos :** Le premier *patch* pour *Commandos* (dans le répertoire du même nom) corrige le *bug* des sauvegardes et le problème de la caméra lorsqu'on reprend une sauvegarde rapide. De plus, vous serez désormais tenu au courant de l'impossibilité de terminer une mission à cause d'un commando mort. Consultez le fichier README.TXT pour plus d'infos.

■ **Warhammer Dark Omen :** Ce *patch* (dans « \DARKOMEN ») corrige tous les petits *bugs* qui vous pourrissaient vos parties en réseau.

■ **Gun Metal:** Ce *patch* corrige de nombreux problèmes divers et variés comme tout *patch* digne de ce nom. Allez le débusquer dans « \GUNMETAL ».

■ **Quake II :** Ce *patch* apporte une douzaine d'améliorations, toutes détaillées dans un fichier README complet, que vous trouverez après avoir décompacté le fichier Q2-319-X86.EXE du répertoire « \QUAKE2 ».

■ **Rainbow Six :** Quelques petits défauts excusables du jeu sont gommés par ce *patch* localisé dans « \RAIN8OW6 ».

■ **Spec Ops :** Comme tous les mois, voici l'inévitable *patch* pour *Spec Ops*. Ce sera paraît-il le dernier puisqu'il est censé corriger absolument tous les *bugs* du jeu et des *patches* précédents. À installer d'urgence. Chopez-le dans « \SPECOPS ».

■ **Star Siege :** Bon, le jeu n'est pas encore sorti en France, mais au moins lorsque vous l'achèterez, vous aurez déjà le *patch* permettant de l'améliorer ! Si ça vous amuse, vous pouvez toujours le trouver dans « \STARSIEGE ».

■ **Starcraft :** Ce *patch* apporte des dizaines d'améliorations et de corrections. Vous trouverez les détails dans le fichier STARCRAFT PATCH 102.TXT du répertoire « \STRACCRAFT ». Et engueulez de ma part le mec qui a écrit le nom du répertoire comme un porc.

■ **Tex Murphy Overseer :** Le *patch* que vous trouverez dans « \TEX », améliore la compatibilité avec les lecteurs DVD du marché, ainsi qu'avec la Riva 128. Le rendu des vidéos devrait également être meilleur.

■ **Tonic Trouble :** Ce *patch* (dans « \TONIC TROUBLE ») corrige les problèmes de sauvegarde.

■ **Total Soccer :** Ce *patch* améliorera votre jeu de diverses façons. Sympa le foot mais là j'en suis gavé, avec la Coupe de le monde.

Patches 3D

Vous trouverez les *patches* pour cartes accélératrices 3D dans le répertoire \PATCHES \3D\.

• **Pour carte à base de *chip* 3Dfx**

■ **Red Baron 2 :** Dans « \3DFX\BARON2 », vous trouverez un fichier RB2_3D.EXE. Ce *patch* énorme (8 Mo) permet de profiter d'une accélération 3D matérielle : en d'autres termes, il est enfin possible de rendre compatible un vieux coucou avec une 3dfx. De plus, les modèles de vols ont été revus et quelques petites améliorations ont été apportées.

■ **F22 ADF :** Ça vous dirait, une gestion 3Dfx plus aboutie pour le superbe simulateur de vol de D.I.D.? Ben voilà... il est dans « \3DFX\F22ADFRG3 ».

• **Pour cartes compatibles *Direct3D***

■ **F22 ADF :** Ça vous dirait, une gestion *Direct3D* plus aboutie pour le superbe simulateur de vol de D.I.D.? Ben voilà... Il est dans « \D3D\F22ADFRG3 ». Et vive le copier-coller !

La Boîte à outils

Les indispensables

Vous trouverez tous les outils nécessaires à une bonne gestion de votre PC dans le répertoire « \OUTILS ».

■ **4 DOS :** Il s'installe à la place de votre DOS habituel. Vous apprécierez sûrement ses fonctions supplémentaires. Dans « \OUTILS \4DOS ». Lancer « 4DOS.COM » sous DOS.

■ **ACDsee :** Il s'agit DU visualisateur d'images. Il est dans « \OUTILS\ACDSEE ».

■ **Acroread :** Un certain nombre de documents sont au format PDF, notamment sur le Net. *Acroread* permet leur lecture et leur impression. Pratique et intuitif. Il est dans « \OUTILS\ ACROREAD ». Une version existe pour les Windows 16 et 32 bits.

■ **Anadisk :** Pour réparer les secteurs défectueux d'une disquette et sauver les données qui pourraient être dessus. Indispensable. Il est dans « \OUTILS\ANADSK ».

■ **Goldwave :** Il s'agit d'un éditeur de sons qui modifie et convertie des fichiers .WAV en d'autres formats et vice-versa. Vous le trouverez dans « \OUTILS\GOLDWAV ».

■ **Les pilotes de souris :** Pour les propriétaires d'une Intellimouse, dans « \OUTILS\MOUSE », vous trouverez les derniers pilotes avec lesquels la roulette fonctionne avec toutes les applications.

■ **MediaSauce :** Un utilitaire qui remplacera avantageusement le lecteur multimédia de Windows. À découvrir dans « \OUTILS\ MEDIA ».

■ **PCConfig :** *PCConfig* est un utilitaire qui vous dira tout sur votre PC. Il s'installe automatiquement. Notez qu'il tourne sous DOS. On le trouve sur « \OUTILS\PCCONFIG ».

■ **PointX :** Vous connaissez sans doute ces nouvelles souris avec des boutons qui autorisent un défilement rapide des fenêtres. Eh bien, inutile de casser votre tirelire pour en acquérir une. Utilisez plutôt cet utilitaire qui le fait aussi bien avec votre souris traditionnelle. Installation automatique et didacticiel intégré. Dans « \OUTILS\ POINTX ».

■ **Sandra :** Sandra est une cafteuse. Elle vous dira tout sur votre système. On la trouve sur « \OUTILS\SANDRA ».

■ **Volkov :** Cet astucieux gestionnaire de fichiers sous DOS se trouve dans « \OUTILS\ VOLKOV ».

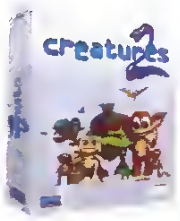
■ **Winimage :** Pour résumer grossièrement, disons que *Winimage* copie physiquement toutes les disquettes, même celles qui ne sont pas formatées en standard. Mais c'est bien plus que ça. À vous de le découvrir dans « \OUTILS\IMAGE ».

■ **Winshade :** Un utilitaire qui permettra à ceux qui travaillent avec beaucoup de fenêtres ouvertes sur leur bureau de retrouver facilement leurs petits. Explication. Avec *Winshade*, on peut enrouler ou dérouler une fenêtre. Une fois enroulée, cette dernière ne laisse plus apparaître que son bandeau. Un clic pour enrouler, un autre pour dérouler. Mais *Winshade*, c'est bien d'autres fonctions que je vous laisse découvrir dans « \OUTILS\WINSHADE ».

La sélection Boulanger du mois

LES NOUVEAUTÉS

249 FRANCS
EIDOS
CREATURES 2
• Votre PC va enfin prendre vie et développer sous vos yeux de charmantes creatures autonomes

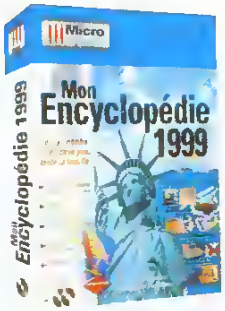


249 FRANCS
EIDOS
FORESTIA
• Un jeu d'aventure particulièrement adapté aux enfants aux graphismes somptueux

199 FRANCS
UBI SOFT
MIA
• Un jeu d'aventure pour les tous petits d'une qualité cinématographique exceptionnelle

LES BONNES AFFAIRES

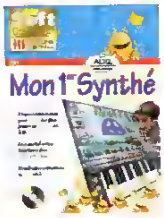
199 FRANCS
MICRO APPLICATION
L'ENCYCLOPEDIE
• L'accès au savoir à petit prix, c'est ce que propose Micro Application dans cette encyclopedie de qualité



LES INDISPENSABLES

269 FRANCS
EIDOS
TOMB RAIDER 2 + CARTE TEL.
• Retrouvez le jeu d action mettant en scène Lara Croft à un prix exceptionnel

104 FRANCS
MICRO APPLICATION
MON PREMIER SYNTHÉ
• Avec mon premier synthé, les enfants se familiarisent avec le monde de la musique



LE PRODUIT DU MOIS

790 FRANCS
MICROSOFT
ENCARTA 99 DE LUXE
• L'encyclopedie de reférence sur cedérom La qualité des articles exploitant sons et images n'a d'égale que la facilite de recherche.

"Boulanger sur Internet"
http://www.boulanger.fr

Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

AMIENS • AUBAGNE • AULNAY SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALA
CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEE
LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENOIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESS
MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIOIS • NANTES REZÉ • NIMES • NOYELLES-GODAULT • PAU • PLAISIR • ROANNE • RONCQ • ST BRIE
ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

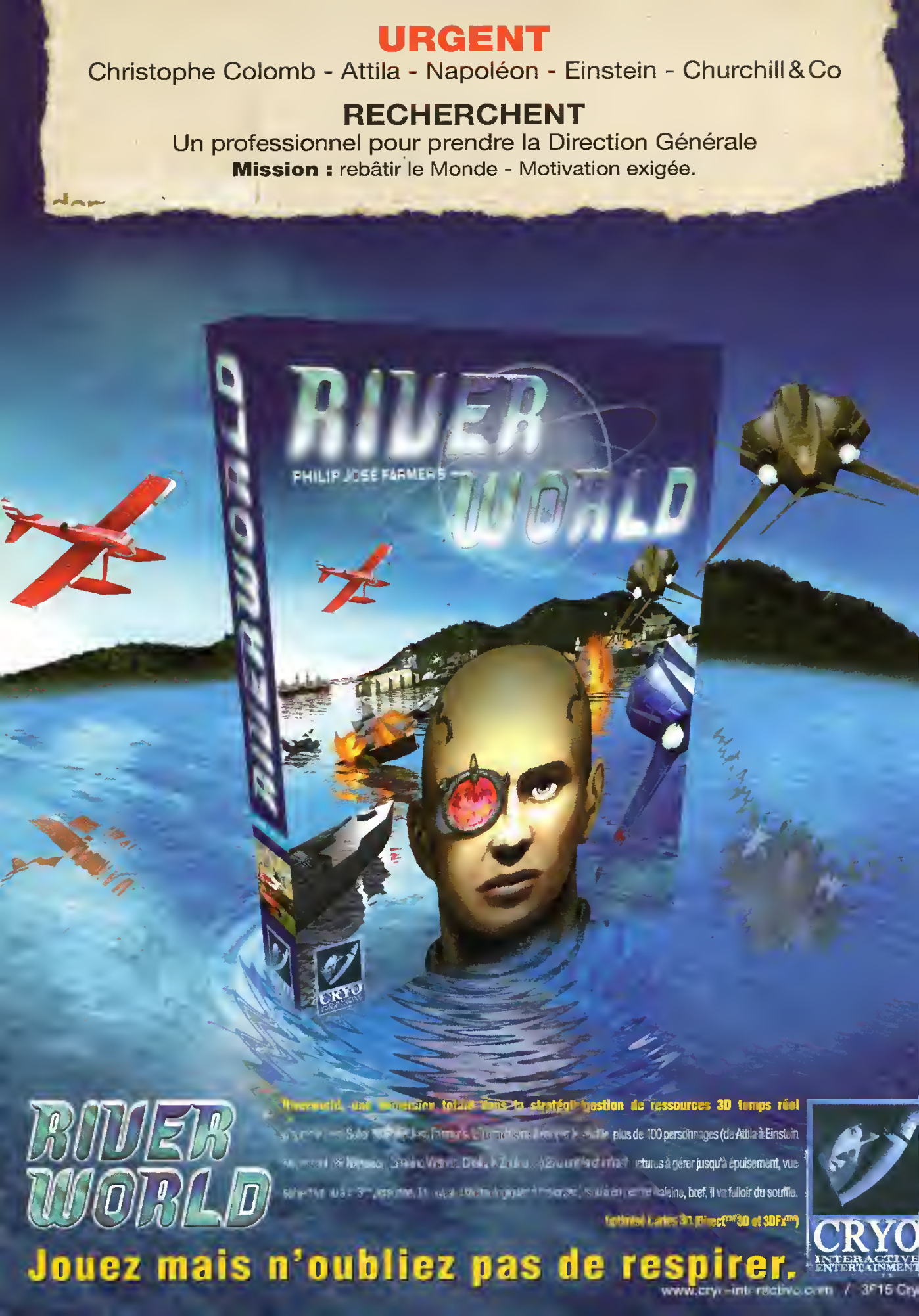
BOULANGE

Vous ne le regretterez jam

URGENT

Christophe Colomb - Attila - Napoléon - Einstein - Churchill & Co

RECHERCHENT

Un professionnel pour prendre la Direction Générale

Mission : rebâtir le Monde - Motivation exigée.